248 Ft

A szórakoztató informatikai magazin

GURU

95/12

A GURU legyen veletek!

Gloom

Dreamweb

Pinball Mania

Pinball Quest

Voyages of Discovery

INTRO

Sziasztok!

A múltkori intro hatására sokan úgy vélték, hogy teljesen lemondtunk már az Amigákról. Nos, erről szó nincs, mi továbbra is kitartunk a gép mellett, bár őszintén megmondva így már nem igazán éri meg újságot készíteni. Ti is persze segíthettek nekünk abban, hogy terjesztitek a lap jó hírét (vagy rosszat, ha éppen úgy gondoljátok) és ajánljátok az Amigás barátaitoknak az újságot. Szükség lenne erre, mert egyszerűen elképzelhetetlen, hogy csak ennyi Amigás van kis hazánkban akit érdekelnének az újdonságok.

Félretéve a rossz szájízt keltő dolgokat, egy öröm is volt ebben a hónapban, hiszen megérkezett egy-pár olyan program, amit már nagyon vártunk. Itt van a Gloom, az Alien Breed 3D, a Pinball Mania, a Worms, vagy éppen a Dungeon Master II. Reméljük, hogy ez a hirtelen „programáradat" sokáig fog tartani, lesz folytatása ennek a sok remek játéknak.

Az idei utolsó szám alkalmából, és persze a röfögős Szilveszter miatt mindenkinek

Kellemes Karácsonyi Ünnepeket és Boldog Új Évet kíván a

GURU Team

RÉGI LAPSZÁMOK



Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni! A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címén! 1399 Budapest, Pf. 701/765

Ugyanitt előfizethesz lapunkra is. Egy évre 2480 Ft, félévre 1240 Ft!!!
Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és...

A GURU postacíme: 1399 Budapest, Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: László József, Tóth János • Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Kovács József • Tördelő szerkesztő: M. D. Jon • Megjelenik havonta • Ára 248 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Novotrade 2C, Szűcs Software, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben.
A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. ½ em. 2a. Tel/fax: 113-0-114
Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT, • ISSN 1216-2353
Nyomás: Gutenberg Press, 1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2. Tel.: 250-0679, Fax.: 250-0814
Felelős vezető: Óvári László elnök-vezérigazgató
A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

TARTALOM

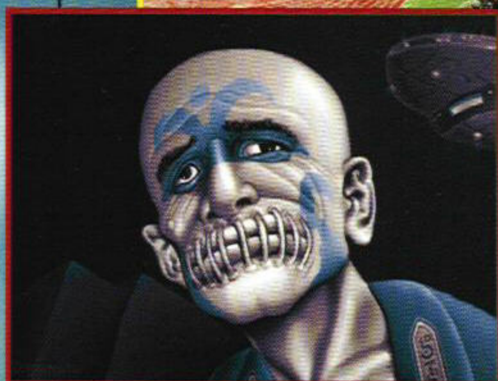








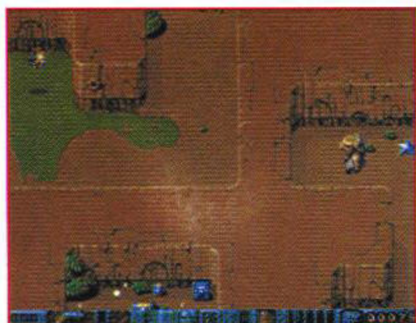




AMIGA HÍREK

Alien Bash II

Igazán nagy meglepetés ért amikor megláttam az Alien Bash II demo verzióját (bár egy kicsit igazolni láttam az előző szám ECTS introjában írtakat, az új nemzedékről), egyszerűen fenomenálist alkotott ez a kis csapat Amigára. Persze akár azt is





mondhatnánk, hogy lekoppintották a Chaos Engine-t, azonban szerintem ennél sokkal többről van szó. Más a táj jellege, mások a figurák, sokkal több a mozgó animáció, szóval szerintem nem koppintás. Persze ha az lenne, akkor sem érdekelne senkit, hiszen ha csak fele olyan jó lesz a játék mint a nagy elődje volt, akkor is hatalmas lövöldözésre számíthatunk. Egyébként hasonló a szituáció a játékban, hiszen mindenkit irtanunk kell egészen a végkifejletig. Szóval cooool!

NBA JAM

Úgy néz ki, hogy az Acclaim elkészíti az eredetileg konzolra és PC-re kifejlesztett NBA JAM Amigás verzióját is. A programról nem igazán lehet még semmi konkrétumot tudni, csak azt, hogyha legalább olyan színvonalú lesz a játék mint a konzolos társai, akkor a kosárlabda programokat kedvelők a nagy csönd után ismét hozzájuthatnak némi csemegéhez. Egyébként a hír abból a szempontból is érdekes, hogy az Acclaim nem igazán utazott eddig Amigában, lehet hogy



újabb nagy cégek kapcsolódnak be az Amiga haldokló software piacára? Mi szeretnénk!

Skiddy

Ugye még nem láttatok korcsolyázó lufi emberkéket? Nos, a Skiddyben pontosan ilyen elfoglaltságunk lesz. A minimum 2 embert kívánó kis játékban egy fix pá-





lyán kell irányítanunk a figuránkat. A látszat ellenére nehéz dolgunk lesz, hiszen a jég csúszik, sőt néha kifejezetten síkos (hehe). Jópofán néz ki a korcsolya által otthagyott nyom. Az egyetlen negatívuma a programnak az, hogy nagyon hamar unalmassá válik, legalább a pályákkal variálhattak volna az alkotók.

Saturday Night Snooker

Nagyon sok snooker látott napvilágot eddig Amigára, de úgy hiszem a Saturday Night Snooker nagyon jól beilleszkedik





ebbe a sorba, láttunk már ennél jobbat, de rosszabbat is. Hagyományos snookert kell játszanunk a programban, annyi változtatással, hogy ellenfeleink kizárólag a gyengébb nem képviselői lesznek. Válogathatunk is közülük nyugodtan, bár szerintem édes mindegy, hogy melyiket jelöljük ki. Egyébként nem rossz a játék, bár egy kicsit elkapkodták a grafikát és az asztal kinézetét, bár még lehet hogy valakinek akár tetszeni is fog.

Switchworld

Bár a Black Legend nem képviseltette magát az ECTS-en (érthetetlen okok miatt), úgy látszik mégis lett volna mit megnézni a standjukon. A Switchworld a manapság tomboló Doom láznak a szüleménye. Sajnos mozgás közben még nem volt alkalmunk kipróbálni a játékot, mindössze ez a „remek", sokatmondó kép tanúskodik a játékról. Mindenesetre az már most látszik, hogy nem túlozták el túlságosan a kidolgozottságot a készítők. Reméljük a végleges verzió egy kicsit jobban fog kinézni, és persze a mozgatása mondjuk legalább egy Alien Breed 3D lesz.



Thomas the Tank Engine Pinball

Az Alternative jelentette meg annak idején a Thomas th Tank Engine-t, mely inkább a fiatalabb korosztály igényeit igyekezett kielégíteni. Nos, a folytatás is hasonló lesz a korosztály tekintetében, hiszen valószínűleg nem lehet majd egyszerre említeni a programot mondjuk a Pinball Mania-val. Ennek ellenére az egyszerűség nem biztos hogy hátrányt jelent, de komolyabb fejjel ne várjunk nagyon sokat a játéktól. 4 táblát találunk a programban, melyek mindegyike valamilyen



kapcsolatban van a már jól ismert vonatos környezettel.

Tiny Troops

Beharangozóképpen már szóltunk a Tiny Troops-ról, most azonban már napvilágot látott az első demo is, így valószínűleg hamarosan játszhatunk a Mind-

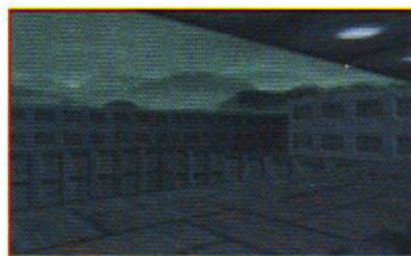


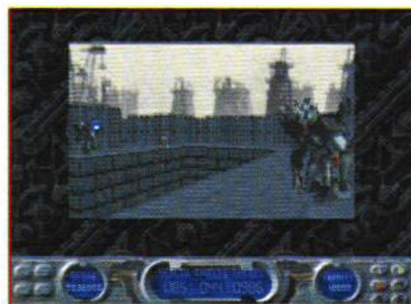


scape új csodájával. Egy kis Cannon Fodder, egy kis Lemmings mindez fűszerezve némi humorral és sok-sok lövöldözéssel, ez a Tiny Troops. Eredetileg stratégiai besorolást kapott a program, én azonban a látottak alapján inkább a lövöldözős kategóriába sorolnám, hiszen nagyon minimális lehetőségünk van arra, hogy a kis figuráinkkal komolyabb stratégiai feladatokat oldjunk meg. Persze azért az alapvető harcászati alapok szerepelnek a játékban, támadó, védekező vagy akár mozgató parancsokat adhatunk ki az egész csapatnak, vagy akár csak egy emberünknek is. A grafika nagyszerűre sikeredett, a hangulatát remekül eltalálták az alkotók. Sajnos a beígért zenéket és a beszédet még nem sikerült előcsalogatni a demo verzióból, de remélem a cég ígérete szerint ez már benne lesz a kész verzióban.

Breathless

Tombol mostanában a Doom klón őrület, de ha jól sejtem, akkor születőben van a király. Egy ismeretlen olasz csapat munkája a Breathless és nyugodtan állíthatom, hogy ha megfelelő lesz a sebessége, akkor megelőz majd minden eddi-





gi klónt. Lássuk mit is tud majd a játék. 256 színű megjelenítés, variálható képméret (max. 320*200), variálható pixel méret (1*1 is !!!), plafon és padló textúrák, liftek, ég textura a külső pályákon, animált textúrák, variálható megvilágítások, teljes multitask, köd effektus, hat különböző fegyver (pl. lángszóró), automapping, network kapcsolat és még rengeteg minden. Nagyon nagy durranásnak ígérkezik a játék, reméljük beváltja a hozzá fűzött reményeket.

Gametek újdonságok

A gametek hamarosan megjelenteti a Super Street Fighter 2 Turbo-t és a Star Crusader-t Amigára. Az SSF2T egy tisztán konzol átirat, mely igencsak kihasználja az Amiga lehetőségeit. Kétfajta verzióban fog megjelenni, HD-s A1200-ra és a CD[32]-re. A játék grafikája és hanghatásai kiemelkedőek, pláne a CD[32] verziónál, ahol





szinte tele van a CD a zenékkel. A játszhatóság igen jó, de a CD[32] verzió a Fast RAM hiánya miatt egy kicsit lassabbra sikeredett. A másik újdonság a Star Crusader, mely a PC verzió klónja. Alapvetően egy lövöldözős, űrhajós játékról van szó, mely némi csonkításokkal ugyan, de hűen utánozza a PC-s verziót. A 3D-s részeken az





űrhajókat stencil vektor teszi életszerűbbé. Sajnos a Star Crusader-ből még nem láttunk mozgó verziót, azonban remélhetőleg jó sebessége lesz egy csupasz A1200-on is. A SSF2T és a Star Crusader programozójával egy exkluzív interjút találhattok az újságban.

Bear™

PINBALL MANIA



Már biztos mindenkinek téliesítve van kedvenc Amigája. Volt idő felszerelkezni új stuffokkal, melyek mellett hamar telnek a hideg hónapok. Akinek mégsem, annak próbálok segíteni, nehogy a Spidersoft lemezét gépének szívébe mártva, beleragadjon a software tarantula végzetes hálójába.

Ha még nem találkoztunk volna, én vagyok a Golyó. A 21th Century Entertainment golyója. Na nem olyan puskába való vagy üveg, de nem is a golyók munkásosztályát alkotó csapágyba való. Én szórakoztatással foglalkozom. Ha már ilyen jól összejöttünk, belevágok mindjárt az elejébe: Álmokból születtem 1992-ben. Álmaim szépek voltak, 32 színűek és hangosak. Sokáig beszélt rólam egy mániákus csoport. Miután felébredtem, a fantáziámmal játszottak tízezrével. Ezzel új korszak kezdődött életemben. Soha nem látott népszerűségnek örvendett ekkor a Pinball. Az utolsó nagy emlékem ehhez az évhez fűződik, mikor nem is olyan régen illúzióim voltak. Hú, még most is beleborzong a felületem, ha csak eszembe jut. Színhegyek borították a látómezőmet, volt kis és nagy felbontás, meg minden. Édes volt minden pofon amit kaptam.

Végül pedig eljött az idő, mikor a Spidersoft épített négy új asztalt körém. Az asztalok mind grafikai, mind felépítési színvonalukat tekintve jelentősen eltérőek. Mindegyiken négy ütőt helyeztek el. A Jailbreak asztal olyan silány, hogy azon elkopni lett a rémálmom (Pinball Nightmare). A maradék háromnak még hangulata is van, a viszonylag jó felépítés mellett. A kapcsolókat leütve és a csapdákba bekerülve számos eseményt lehet elérni, melyek újabb események bekövetkezését engedélyezik. Ezek összessége pályánként bonyolult egészt alkotva vezet végig egy folyamaton. A Kick off asztalon a csapat választás után kezdődhet a kirúgás, ezután jöhetnek a gólok, stb. A multi ball manapság már természetes, de itt akár félre is tehetjük a második labdát, amit egy második kilövő rugóval bármikor játékba hozhatunk.

Mielőtt nekilátsz pofozásomnak, vess néhány pillantást a beállítási lehetőségekre. Ez egyike és ezzel az egésze, az ígért új csecsebecséknek, melyek a pinball szimulációk új lépcsőjén találhatóak. – háromszor, avagy ötször térjek vissza aláhullásom után; – kísérje-é zene hányattatásomat vagy sem; – színek pompázzanak, vagy lőn globális szürkeség; – 1, 2 vagy 3 fél tégla legyen az asztal hátulsó lábai alá pakolva; A monochrome grafikának rendkívül nagy jelentősége van olyankor, mikor az orvos heveny SVGasokk miatt eltilt a színek érzékelésétől. A zene lekapcsolása sem túl szerencsés, ugyanis a hangeffektek olykor nem akarnak befejeződni, és a nyávogás hosszas élvezése oda vezethet, hogy még a hangszínektől is eltiltanak.

A játék irányítását tekintve is új lépcsőn járunk, ám szerintem ezek a lépcsők, mind copyzva lettek felfelé, de sajnos itt ott letört egy-két sarok. Az irányításra szolgáló billentyűk szabadon beállíthatóak. Felváltva akár nyolcan is pofozhatják tényes orcámat. Persze hol találsz



nyolc Amigást, akik éppen nem a Spidersoft példaképének legutóbbi illúziójával játszanak. A jobb és bal oldali pofozás mellett, az asztalt csak a hasaddal lökdösheted, pedig már olyan illúzióm is voltak, hogy három irányból is megteheted.

Most pedig bemutatom legújabb munkahelyem legérdekesebb részeit: Az egész mindig azzal kezdődik, hogy jól hátsó félen billentenek.

Tarantula

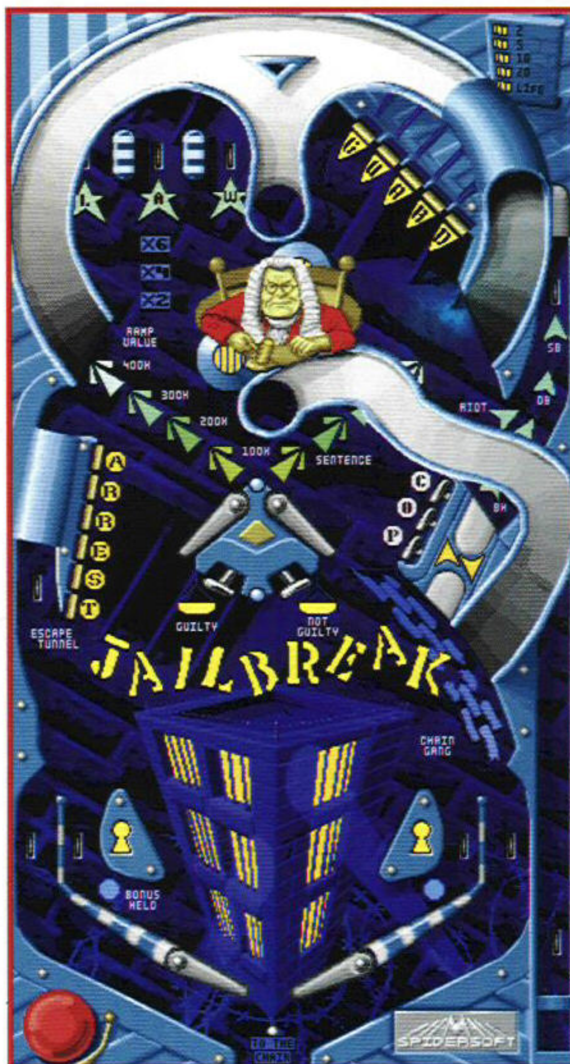
Miután végigbetűzöm a TERROR feliratot, megnyílik a méreggyűjtő csövéhez vezető átjáró. A csőbe bejutva egy további ütő addig pofozhat, míg kibetűzöm a FANG szót. Ekkor megjelenik a pók egyik lába. Miután a pók valamennyi lába megvan, elmegy és hoz nekünk 50 milliót. A méreggyűjtő felső kijáratán át társat szerezhetek magamnak. A spell tarantula melletti három kapcsoló újabb betűt jelenít meg a TARANTULA feliratban, és megnyitja a pók etetőt, ahonnan visszalőhető vagyok. Hát nincs könnyű helyzetben aki minden helyre be akar küldeni ezen az asztalon!

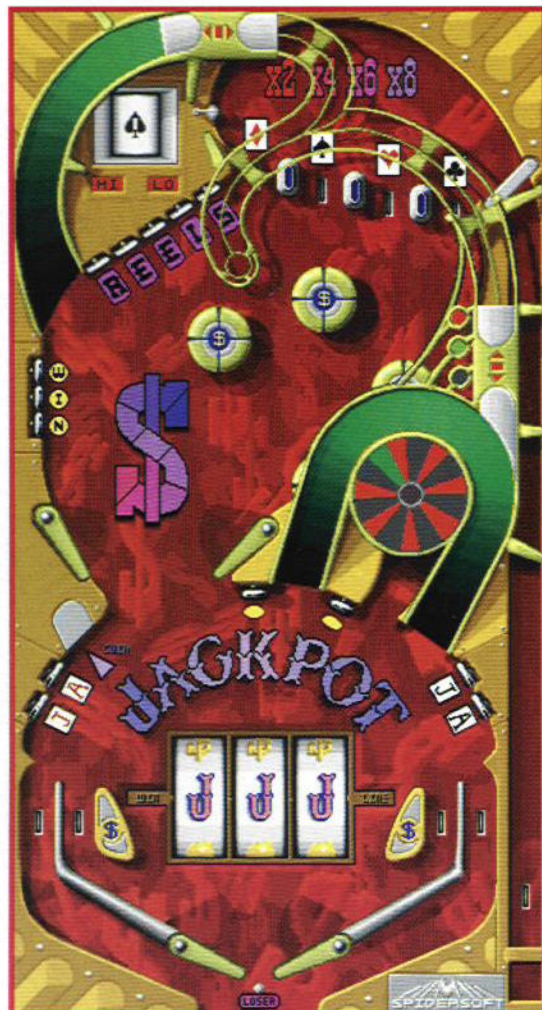
Jailbreak

Az egész asztalnak semmi hangulata nincs, és a felépítése is szegényes. Ha rajtam múlna, elGURUlnák rajta. Itt csak a legelcsépeltebb elemek vannak. Alagutak, hidak, kapcsolók. Van őrizetbe vétel, aztán két kapcsolóval elítélni, vagy elengedni lehet. Kitörnek a sittről, aztán leesem a jó meleg golyótárolóba. Ha húszasokat kellene bedobálnod a gépbe ezért, akkor biztosan alaposan berozsdásodna szép renderelt felületem.

Kick off

Egy fokkal már jobb mint az előző. Kellemes hangok kísérik minden értékelhető mozdulatomat. A középső négy kapcsolóval szeretek kezdeni, amivel a csapat összeáll. A SUB-ot kibetűzve megnyílik a második kilövő rugó. Majd még egyszer és máris nem vagyok egyedül. A síp mester pedig kapkodhatja a fejét a két labda után. Beugrom a kick off csapdába és kezdődik a meccs. A GOAL kibetűzése után már érdemes beugranom a kapuba is. A foul-ba begördülve feljebb lépünk egy osztályt és a döntő után miénk a trófea. Sajnos ez az elrendezés, ilyen ütő és golyómozgás mellett nem szerencsés. Itt érezni a legjobban milyen bénák az ütők.





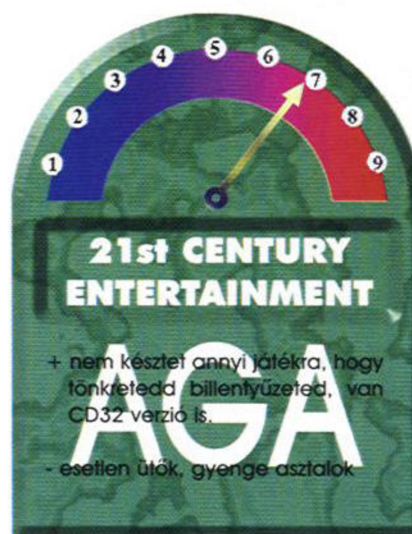
Jackpot

Ez a legszínvonalasabb asztal címet nyerte el saját szavazásom alkalmával. Van rajta rulett, ahol a megtett színt is kiválaszthatom. Van félkarú rabló. A pénz bedobása után – ami szintén egy kapcsoló meglökése – egytől 50 millióig nyerhetek. Kártyajáték sem hiányzik a megszokott ketyerék mellett. Ez minden tekintetben maga a Pinball Mania. Kár, hogy a többi asztal elmarad ettől.

A játék jelentősen elmarad a reklámjában ígértektől, de azért egy pinball kedvelőnek biztosan szerezhet néhány kellemes órát a négy új asztal. A programban van HD install, de lemezről sem tölt sokat, és minden gond nélkül ki is léphetünk belőle a Workbenchbe. Ezek, bár természetes kellene legyen, jópontokat jelentenek.

A Pinball Mania egyetlen nagy hibája, de talán nem is hibája, inkább a sors iróniája, hogy megelőzte őt egy olyan egekig magasztalható alkotás, amelyet nem sikerült túlgördülni.

Lázi



GLOOM

- Uraim!

Emelkedett szólásra a Hetek Tanácsának legöregebb tagja.

- Barátainktól hírül kaptuk, hogy rendszerünk határán újra megjelent Cultist és hordája.

Mint tudjuk, az Egyesült Föld a legerősebb tagja csillagrendszerünknek az új Világ Rendjének (N.W.O.), épp ezért reánk hárult a feladat, hogy megállítsuk a Sötétség további előre nyomulását! Ismétlem. A Káoszt minden áron meg kell állítani! - A szobában te-



metői csend honolt, minden szempár az öregre szegeződött.

- Kérem nézzék meg a legutolsó kémhold jelentését.

- A világítás félhomályba ereszkedett, majd a szoba közepén elhelyezett háromdimenziós Galaktikus kivetítőn sorra izzottak fel az apró kis piros fények.

- Ezek mind az N.W.O. és szövetségesei által ellenőrzött csillagok. – Folytatta. - Majd egy kék pont jelent meg a csillaghalmaz legszélén. Az idegen pont lassan de határozottan szaporodott.

- Most itt tartunk. A veszélyt azt hiszem mindenki jól érzékeli. Ha nem teszünk igen gyors, hathatós lépéseket, sorra elveszítjük stratégiai fontosságú csillagainkat.

- A Tanács egy hónappal ezelőtt fiatal programozókból álló csapatnak adta ki a Terv részletes kidolgozását.

- Most átadom a szót a körünkben tartózkodó B.M. (Black Magic) képviselőjének. A fiatalember egy határozott mozdulattal állt fel, a kissé viseletes pólóján az I Love AMIGA felirat díszelgett.

- Nos. - kezdet hozzá. - Ahhoz, hogy leszámoljunk Cultist-tel, számításaink szerint elég egyetlen egy ember.

Halk moraj hullámzott végig a termen.

- Khmmmm. Tehát először a lényeg. - A harcot nem itt és nem most vesszük fel. Vissza kell utaznunk a múltba, ez nem jelenthet gondot.

Az ugrást ott és akkor kell végrehajtani amikor Cultist sárkány a legsebezhetőbb. A támadásnak gyorsnak és meglepetésszerűnek kell lenni.

- A sikeréhez feltétlen szükséges egy AA Chip készlettel rendelkező Amiga típusú számítógép, lehet CD egységgel rendelkező tí-



pus is. A küzdelem sokkal hatékonyabb ha rendelkezünk X. - méretű FastRAM-mal, esetleg 030-060 processzorral. Legutolsó fejlesztésünkben akár egyszerre ketten is részt vehetnek a harcban. Ehhez egy serial, magyarul soros kábel beszerzése szükséges, de távolabbi harcosok modem segítségével is küzdhetnek. Felszerelésünk csak egy kisenergiájú plasma, ezt a helyszínen majd javítani, bővíteni is lehet. Ahhoz, hogy a sikerünk biztos legyen nem árt a gyakorlás, erre (is) való a két játékos harca (Two Player Combat) üzemmód, itt az általunk kiválasztott pályán küzdhetünk egymás ellen. A jelentések szerint a sötétség bázisa három szintből áll, összesen 21 pályából, az egyes szintek közt, de sokszor a szinteken belül is csak a Teleport segítségével lehet közlekedni.

- Kérem a Tanács mélyen tisztelt urait, lapozzák fel a B.M. Gloom A1200, CD^{32} kézirat negyedik oldalát. Mint láthatják, a harcos irányítása lehetséges joystickkal, CD^{32} joypaddal és persze billentyűzettel. Én az utóbbit ajánlom, szerintem ez a legkényelmesebb.

Mozgás - kurzorbillentyűvel, oldalazni a bal ALT, tüzelést pedig a bal AMIGA használatával érhető el. Az időugrást (Loadingot) követően a főmenüben találják magukat. - Tisztelt uraim ez annyira egyszerű, hogy még egy Vénuszi kékalga is eligazodik rajta. Harc közben az Esc. billentyűvel (CD^{32} Play/Pause) kiléphetünk a kép beállítási menübe, itt meghatározható a padló és a plafon részletességén kívül a kép mérete is. Ha esetleg normál (2MB) géppel rendelkezünk, ajánlott az eredeti képméretet és felbontást tartani.

- Még három fontos tényezőt szeretnék megemlíteni.



Az egyik az, hogy csak háromszor tudjuk újra éleszteni a harcost vagy harcosokat.

A másik a felvehető plusz plazmák, aminek növelése öt fázisból áll, felvételükkel egyre növeljük erőségét.

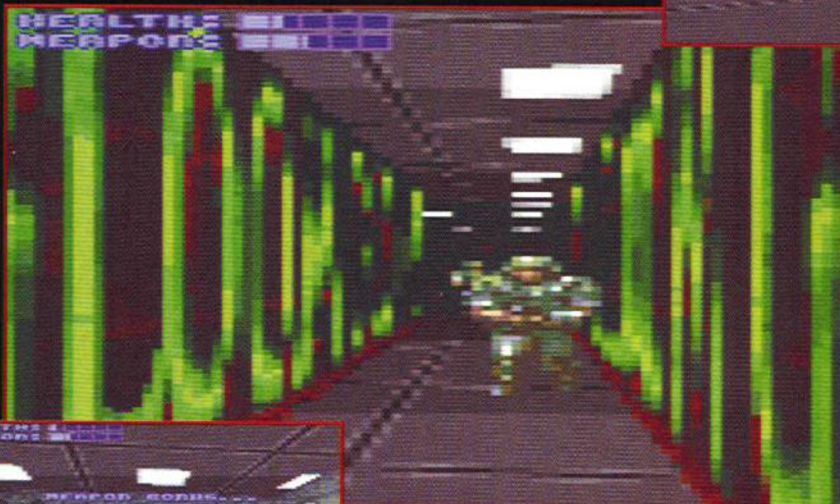
A csúcs a dupla tüzelés, de ez sajnos a minimális energia felhasználás miatt igen rövid ideig tart.



Végül a harmadik az energia kapszulák, ezekkel állítható vissza a már elveszített energia (cumis üveg).

Szeretném felhívni a figyelmet, hogy csak annyit vegyünk fel amennyire szükség van, a feleslegesen felvett energiacella és plazma elvész.

- Ezzel fiatal barátunk meghajolva a Tanács előtt visszaült a helyére.



- Köszönöm a technikai beszámolót - emelkedett fel ismét az öreg. - A B.M. fejlesztése azt hiszem igen figyelemre méltó, ezt bátran leszögezhetem. De szeretnék hozzáfűzni pár, eddig titkosan kezelt információt, ezek az előbb említett kézi könyvből valahogy kimaradtak.



- A pályákon sok animált textúrával, és mozgó! objektekkel találkozhatunk. Mozgó objektek pl. előre-hátra, körbeforgó falak stb. nagyon szépek és meglepőek, de láthatunk ablak, azaz átlátszó „textúrát" is. No és a kimaradhatatlan kapcsolók és rejtett szobák sem maradhattak ki. Kapcsolókból kettélét azonosítottunk, az egyik melyiken négy világító háromszöget láthatunk, egy szimpla ajtó nyitó. Míg a másikon csak két háromszög található, ezek távkapcsolók, más szobákban lévő ajtókat nyitnak ki. Az ajtókkal vigyázzunk, sokszor ellenség lapul mögötte.

- Az átvezető zene (csak egy van) OktaMED, a játék illetve a küldetés során csak hangeffekteket hallunk. Fiatal barátunk meg elfelejtette említeni, hogy lehetőség van újabb élet, életek megszerzésére. Mindegyik szinten egy-egy életet „lövöldözhetünk" össze magunknak. Ez az ún. UNDERKILL játékban érhető el, a bonuszjáték egy Defender, avagy Overkill stílusú program, s mindez textúra mapping kivitelben. (Legszívesebben csak ezzel játszottam volna - Angler.)

- B.M.-es barátunk kézikönyvében nem olvasható az egyéb felszedhető felszerelésről egy szó sem. Ezek a bouncy - pattogó, visszaverődő plazma, az invisiblity, azaz korlátozott láthatatlanság ami hatékonyságáról némi kétségeim támadnak, és a röntgen szemüveg, ezzel átláthatunk a falakon. És végül a már teljesített szintek automatikusan kimentődnek (Gloomgame fájl).

A szintek.

1. Spacehulk.

Háromféle ellenséggel találkozhatunk. A harcosok elég gyenge fegyverzetűek, viszonylag gyors mozgásúak és általában nagyobb tömegben támadnak. A terep robot nagyon lassú mozgású, ellenben nagy energiájú energia plazmával van felszerelve, többnyire ajtók kinyitása után ütközünk beléjük. Skinheadek, csak ütni képesek de azt nagyot. Csak közelharcra vannak kiképezve, viszonylag lassú mozgásúak (akár az agyuk). Az első szint elég egyszerűre sikerült, de szerintem a legszebb.

2. Ghotic Tomb.

Ellenségek a Cripes a zöldrémség, harapása félelmetes főleg hátulról. Szellemek, csak rémisztgetni tudják az embert félelmetes sikolyukkal, egyébként könnyű őket semlegesíteni. Darth Wader (?) lassú, de félelmetesen tüzelő ellenfél. A szint elég „húzós" főleg az utolsó részek, de némi gyakorlással könnyen a végére érhetünk.

3. Hell.

A pokol szintje minden tekintetben, nehéz, méghozzá iszonyúan nehéz. Ellenfelek a metaphisix (A fej), ennek a tulajdonsága, hogy magához rántja ellenfelét és kiszívja energiáját. Itt található a patás ördög, aki hatalmas energiájú plazmákat lövöldöz.

Cultist.

A végső összecsapás. Cultist, az az a nagy zöld sárkány. Aki eljutott a végső összecsapáshoz, készüljön fel a legrosszabbra, az eddigi Hell szint tízszeresen nehezített változatához lesz szerencséje.

- Az öreg letörölte verejtéktől gyöngyöző homlokát s visszaroskadt a helyére...

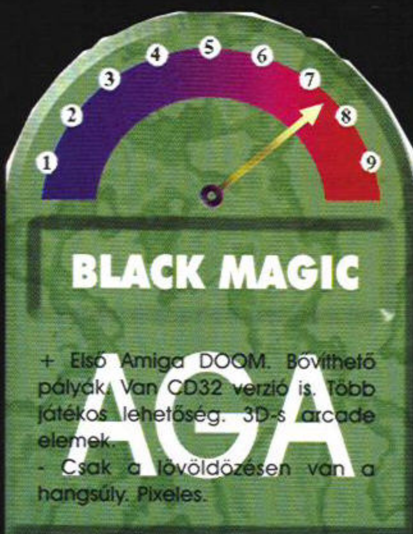
Fél órával a tanácskozás után a folyosón két Tanácsos találkozott. - Bizonyos helyekről értesültem, hogy a B.M. Gloom anyaga nem is az egyedüli. Valami Bomb Soft is megjelentette a Fears anyagát, sőt az Amigások



(volt) főbástyája, a Team17 is kiadta az AB3D teljes verzióját. Bár kétségtelen, hogy a Gloom megelőzte ezeket jó egy hónappal, így szép anyagi bevétel mellett a Toplisták élére is felkerült, de azért jó lenne ha átnéznénk ezt a két anyagot is, így teljesebb lenne a kép. - Szerintem a Gloom hát.... hát az a Gloom. Bár az is igaz, hogy a Team17 az a Team17. No persze kik is lennének.

- És még valami, az öreg kiadta utasításba a Gloom további fejlesztését. - Ezt most hallottam. - Azt olvastam, hogy novemberre itt az új Gloom data disk(ek), és decemberre pedig a Gloom 2! megjelenése várható. Ez, mint írják szebb, szó szerint kibővített, kijavított grafikával és hanganyaggal jelenik meg.

Angler.



KALANDJÁTÉKOK

Kalandjáték, szerepjáték, RPG. Ki nem játszott már hasonló játékkal? A műfaj nagyon régi, először Crowther és Wood fejlesztette ki nagygépre (akkor még nem voltak otthoni számítógépek) az Adventure című fantázia-kalandjátékot. A program akkora sikert aratott, hogy az azóta eltelt közel húsz évben ezerszámra vagy inkább tízezerszámra ontották a Soft-



ware gyártók a kalandjátékokat. Mint mindegyik műfajban itt is találhatunk olyan alkotásokat, amik meghatározták a stílus további fejlődési irányát.

Nézzük csak.

Először az otthoni, 8bites gépeken (C64, C+4, Speci, Atari) az ún. pötyögős kalandjátékok hódítottak. Ezek itthoni sikeréhez sok-sok lel-



kes magyar programozó is nagyban hozzájárult. Ugye emlékeztek még milyen jó is volt mindenféle érthetetlen mondatokat beirogatni, mennyit kellett töprengünk egy-egy kulcs mondaton, hát igen, az idők és elvárások változtak. Az újabb mérföldkövet a Maniac Mansion (LucasArts) megjelenése jelentette. Ez a technikai megoldás, menürendszer, kommunikáció stb. mind a mai napig elfogadott és igen kedvelt megoldása a Software készítőknek. A '80-as évek végén az Amiga és a PC rohamos otthoni elterjedésének köszönhetően sorra jelentek meg új felfogású kalandjátékok. Elég csak említeni a Sierra, Delfin által fémjelzet remek alkotásokat (Larry 1,2,3, Future Wars, Operation Stealth stb.). A maguk idejében mind kiemelkedő alkotás volt. De meg kell



említenem az én nagy kedvencemet, a Lure of The Templest, amin szerintem mind a mai napig nem tudtak túltenni.

E cikk már jó ideje érlelődött bennem, mivel szívügyem a kalandjátékok sorsa Amigára. Sajnos az utóbbi években nem a szeretett gépünk a fejlesztések fő meghatározója. Hogy miért? Ezt most hagyjuk, nem akarok pánik



hangulatot kelteni, annál is inkább, mivel ez évben mintha valami mégis elindult volna. Bloodnet, Flight of the Amazon Queen, Dungeon Master 2, Simon the Sorcerer 2, Lost Eden, 7th Sword of Mendor, Dreamweb, King`s Quest 6, Star Trek 25th Anniversary ED, Beneath the Steel Sky, stb. programok nem éppen ismeretlenek az



Amigás tábornak. Ezekről olvashattatok vagy nemsokára olvastok a GURU hasábjain.

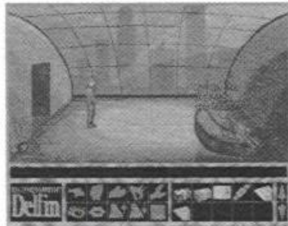
Itt és most kivételesen NEM! a „nagyokról" írok, hanem azokról a kis másodvonalbeli cégekről, csapatokról akik hasonlóan a régi '80-as évekbeli (C64 korszak) hagyományokhoz híven önerőből, többnyire lelkesedésből készítenek Amigás kalandjátékokat. A programok jó része Shareware, de nem volt szívem szétdarabolni a leírásukat. Felhívom a figyelmeteket, hogy akad köztük copyright-os, ún. Licenceware játék, ennek ellenére üzletben nem kaphatóak és beszerzésük is nagyon nehéz. Sajnos magyar, netán magyar nyelvű kalandjátékkal nem találkoztam, kár. Szerintem nem csak C64-re érdemes írni magyarul, valószínűleg Amigára is el lehetne adni. Hol vagytok lelkes Magyar Amigások?

A következő játékok közt sok a lengyel (lengyel nyelvű), de akad köztük olasz, angol, és még szlovák alkotás is. A lengyelek tipikusan csak otthoni forgalmazásra készítették a játékokat, vagyis lengyelül kell kommunikálni, ámbár a Za Zelena alias Behind the Iron Gate példája mutatja, lehet angol verzióban is reménykedni. Az, hogy lengyel nyelvű egy program, nálam legalábbis nem áthidalhatatlan akadály, játszottam én már franciául (Ishar, Gobliins), netán németül (Monkey Island, Telekommado2) beszélő játékkal, sőt a minap egy japán nyelvű Manga játékkal küzdöttem. Persze sokkal jobb lenne egy angol verzió, esetleg magyar, de ez van.

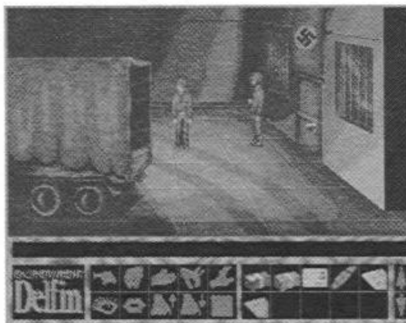


Eksperyment Delfin

A lengyel kalandjáték cselekménye két időszálon fut, egyrészt a jövőben 2098-ban, másrészt az 1942-es években. Az időzónák közti utazáshoz a karunkon lévő „időóra" szolgál (nap, hónap, év kijelzéssel). A játékosnak nem okoz nehézséget az amúgy is grafikusan ábrázolt ikonok-cselekvések mibenlétének kitalálása. Az előforduló szavak és



párbeszédek száma elég csekély, és így nem a nyelvi nehézséggel, hanem a logikai fejtörőkkel leszünk elfoglalva. Egyetlen dolog amire feltétlen koncentráljunk, a különféle számok és dátumok. Ezek kulcs fontosságúak, mert csak így tudunk átjut-

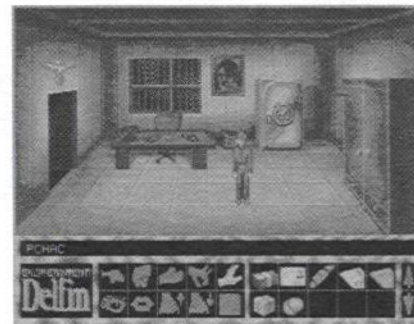


ni más időbe és helyre. Feltétlen jegyezzük fel őket!

Segítségül pár fontosabb szám: 04.23.2098. a 798567, valamint a 14.04.1942. Vigyázzatok, itt is lehet tárgyat tárgyon használni. A játék „maszkolása"



és a szereplő(k) mozgása precíz, átgondolt munkára vall. Kivitelezése, irányítása, és az egész játék han-



gulata igen emlékeztettet a Relics -re, no és ezt is Amos-ban írták. Ez a 32 színű és az átlagosnál valamivel jobb hangú játék négylemezes (A500-A1200) és Licenceware.



Szerzők: Marcin Szumiela és Jarek Kaczmarek

Relics of Deldroneye

Lee Bamber (Digital Ninja) készítette ezt az ugyancsak Licenceware de lehet, hogy csak Shareware kategóriába tartozó nagyszerű angol nyelvű kalandjátékot. Ha játszotok vele, igazi hamisítatlan Lucas hangulatban lesz részetek. Története fantasztikus Deldroneye Empire-ben játszódik, s a játék végcélja kiszabadítani a királylányt a fogságból. Hogy e szent cél eléréséig mennyi fantasztikusabbnál fantasztikusabb helyszínt kell végigjárni, arra már nem emlékszem. Tavasszal játszottam végig ezt a nagyszerű kalandjátékot és nagyon sajnáltam hogy vége.

Kalandozásaink során sok fantasztikus lénnyel találkozunk, köztük egész furcsa alakokkal. Ismerősen köszönnek vissza a „Lucasos" ikonok a MOVE, LOOK, TAKE, USE, OPEN, CLOSE, TALK, OFFER, GIVE és SHOW, valamint az igék használata is pl. MOVE TO Door, TAKE Pen, USE Pen ON Paper, OPEN Door stb. Poénos és nagyon nagyon jó kalandjáték, s ahhoz viszonyítva, hogy egy, azaz egy ember írta, egészen kimagasló. Végigjátszása néha komoly fejtörést okozott, de megérte. A játék négylemezes, 32 színű de sajnos 2MB ChipRAM szükséges a futtatásához (A1200).

Aki esetleg egy Zoltic című kalandjátékra akad, annak elárulhatom, az is a R.O.D.

Új névvel és átrajzolt menükkel az Amiga Format Amos-ban játék versenyre nevezett be Lee ezzel az egyedülálló alkotással.

Lee Bamber
'Rockville' Warrington Road
Lower Ince, Wigan, Lancs, WN3 4QG. UK.

Kajko i Kokosz

A fura című lengyel program nem másról szól mint „kis" Asterixról és persze az örökké éhező társáról Obelixről. Ezt a nagyon régi és már-már elfeledett témát most kalandjáték formájában



láthatjuk viszont a Seven Stars kiadásában. Összehasonlításul le is emeltem a polcomon heverő eredeti Asterix játékot, amit a Melbourne House írt 1986-ban! C64-re, de rájöttem, már rég nincs meg az a jó öreg masina. Kár. Visszaemlékezve abban főleg a gyűjtögetésen és az akción volt a hangsúly, akárcsak a PC-s Asterix társán. Ebben a játékban is a szokásos fű





és virág gyűjtögetés a lényeg (varázsital), a többi mellékes. A játék nagyon hangulatos és a képregényszerű bevezető képsorok után maga a játék is képregényszerű marad. A program zenéje igen jól „simul" a korhoz és mellesleg nagyon kellemes. Irányítása, vezérlése hat menüpontból áll, könnyű megtanulni. Obelix barátunk hűségesen követ végig a játékban, még jó hogy nem nekünk kell etetni. A három lemezt elfoglaló játék képei 32 színűek, rajzolója pedig





Janusz Christa. Végezetül megjegyezném, hogy a Hét Csillag közül (Seven Stars) az egyik legalább megtanulhatna angolul.



SEN

Hogy mit is jelent a SEN szó, arról halvány fogalmam sincs, de azt tudom, hogy a prog-



ram az E.K. Avalon (lengyel) csapat Licenceware alkotása. A játék jó része egy te-metőben játszódik, ebből gondolom könnyen kitalálható a sztorija.

A játék digitalizált képekre épül, sajnos csak 16 színűek (?), ebből adódóan ez a leggyengébb alkotás e sorban. Zenéje és a hangja is elfelejtendő. A kissé lapos történetet mintegy 85 digitalizált kép igyekszik ellensúlyozni, ez néha bizony nem sikerül. A program természetesen ikon vezérelt, ebből is csak négy található





a kép jobb alsó részén. Irányítása egyszerű, a rejtvények és a logikai feladatok nem igazán nehezek. Így ez a 3 lemezes A500-A1200 játék a könnyen emészthető kategóriába kerül, pár óra alatt végig is játszható, gondolom ezért hagyták ki a save lehetőségét.

Oryland

Most egy, még csak készülőfélben levő programot ismertetnék. Északi szomszédaink, a szlovákok dolgoznak ezen a kalandjátékon, ami bennem leginkább Sierra-ás hangulatot idézett fel. A csapat neve Magic System de a lényeg,



hogy angol nyelvű játék. A másik érdekesség, hogy a magyar származású Michael Hegyi, avagy Hegyi Mihály a programozója Pozsonyból. A hagyományos, ikonvezérelt játék története a múltban játszódik, ámbár a sztorit egyelőre homály fedi. Hősünk irányítása, a tárgyak használata itt is a megszokott point `n` click megoldáshoz tartozik, s hogy minél nagyobb legyen a „játék-tér" a tárgyaknak, amik természetesen grafikusan jelennek meg, külön ablakot biztosítottak. S hogy a játék ne legyen egyszerű, itt is tudunk tárgyon-tárgyat használni. A grafika 320x256, 32 színű, sajnos nem AGA-s az A500-as tulajdonosok legnagyobb örömére.

A demoverzióban három helyszín kapott helyet, de így is bátran kijelenthetem, jó kis kalandjáték lesz. Egyedül csak az nem tetszett, hogy a pointerrel rámutatott, kiválasztott tárgy nevét nem írja ki a program, s így néha az az érzése az embernek, mintha vaktában próbálkozna. Csak halkan megjegyzem, hogy a prewiev már több mint féléves, így épp ideje lenne, hogy végre megjelenjen a játék.



MAGIC SYSTEM
Salviova 28
82101 Bratislava
Slovakia
Email hegyi@elf.stuba.sk



In The Dead Of Night

Erről az érdekes nyomozós-kaland játékról a hírek rovatban már olvashattatok pár sort Bear tollából. A játék az olasz illetőségű Trecision alkotása, ezzel szemben nem csak a „spagetti evők" nyelvét, hanem angol verziót is beépítették. A rendszeres Shareware oldal olvasóinak a Trecision név talán ismerősnek tűnhet. Igen, ők írták a Springtime c. szuper jó játékot is. Gondolom ebből rá is jöttetek, hogy ez az alkotásuk is Shareware, így végigjátszása csak a regisztrált verzióval lehetséges (10$). A játék csak három lemezes (A500-A1200). Menürendszere, irányítása és a cselekvés sorozatok végrehajtása igen eredetien van kivitelezve. Logikus és egyszerű a játék kezelése, ámbár néhol értelmetlennek tűnik és egy picit fura. Értelmetlennek és unalmasnak tartom az Open-Door vagy Use-Door utasításpáros állandó és kötelező használatát, elvégre 1995-öt írunk. Ha beszélgetünk valakivel, akkor a nálunk lévő tárgyakat nem csak megmutatni, hanem odaadni is lehet (csak itt) a jobb gombbal (give-show). A „beszélgető" panel használatát is kissé nehézkesnek találtam a sok-sok almenü miatt. Ennyi hiba nem sok, s ezek néha a profi cégekre is jellemzők (nem csak Amigán). A képek többsége szkennelt (32 színű), a zenéje és hangeffektek minősége nagyon változó.

Mint említettem nyomozós játék, s így logikusan a szereplők kikérdezésén, kifaggatásán van a hangsúly. Mi Mr. Wells-t alakítjuk, a bátor nyomozót. A nyomozás helyszíne elég bizarr, mi több félelmetes, egy hegytetőn lévő ház. A téli hóviharban amúgy is elszigetelt ház megközelítését ráadásul egy villám becsapódása is lehetetlenné tette, tönkre téve a telefont és a felvonót. Itt ölték meg Diana-t. S hogy ki a gyilkos? Ja, így könnyű lenne!

Trecision
P.O. Box.
16035 Rappallo
Italy

Ezzel tulajdonképpen a bemutatások végére értem, bár biztosra veszem, hogy a cikk leadása óta újabb kalandjátékokkal bővült a lista.

Figyeljetek!
Akinek van kedve magyar nyelvű kalandjátékkal bíbelődni, írni, rajzolni, írjon bátran a szerkesztőségbe.

Angler

The Ultimate PINBALL QUEST



Az Amiga és a flipperek kapcsolata azt hiszem nyilvánvaló mindenki előtt, hiszen a flipperek történelmét az Amiga kezdte el írni a Pinball Dreams-szel. Az ezt követő hasonló programok között is ez a sorozat volt a minőség legjobb mércéje, és nem nagyon akadt flipperprogram, amely le tudta volna defeatolni a csúcsról. Persze akadtak próbálkozások mindkét géptípusra, de ezek nem igazán arattak osztatlan sikert. A most ismertetésre kerülő flipper sem igazán éri el az igen magasra emelt mércét, de azért el lehet vele ütögetni a golyszlit egy darabig.

A The Ultimate Pinball Quest legjellemzőbb tulajdonsága a többképernyős pályarendszer, de sajnos a játék pályái nincsenek túlbonyolítva bumperekkel és egyéb target tárgyakkal. Emiatt a program kissé sivárnak tűnik, és egy idő után meglehetősen unalmassá válik (legalábbis számomra). Persze ez nem jelent semmit, hiszen ízlések és rúgások között igen eltérő különbségek vannak, így lássunk egy tárgyilagos ismertetőt.

A proggy három pályát (világot) tartalmaz, amelyeken belül még plusz két-két bonus rész is található. A pályákat játszhatjuk egyenként vagy egymás után is, és sajnos van egy nagy köztelháborodást keltő opció is, nevezetesen az, hogy játszhatunk az összes bonuson (talán csak gyakorló célzattal rakták bele, de így elvesztették bonus jelentésüket is, mivel nem kell megküzdeni ahhoz, hogy láthassuk őket). Egyébként a bonuspályákat a space-szel behívható optionsban ki is kapcsolhatjuk.

Az első pálya a Wasteland nevet viseli, és ehhez híven nem sok minden található rajta, bár az első szekció (a pálya háromrészes) közepét elfoglaló rúnás szerencsekör igen érdekes látvány. A talaj vörösesbarna színű, kövekkel és némi kúttal kiegészítve. Az egyes pályaszekciókat elválasztó kőgyűrűk igen idegesítőek, mivel rajtuk keresztül a keservesen fellőtt golyó pillanatok alatt vissza tud esni. A bonuspályák: 1: van a Nagy Fej meg a falon oldalt a Kis Fejek. Nagy Fej szájából előtör a Kukac. 2: UFO-szerű dolog középen + repkedő valamik.

A második (Antarctica) a jégvilágba kalauzol el minket. Itt szerencsére nem kell küzdeni olyan idegesítő dolgokkal mint a karrierista előrejutás, de helyette ott van a nagy és beláthatatlan tér. A tárgyakkal itt is spúrkodtak (copyright by Shoebaron), bumperek helyett pedig jégkristályok vannak, amik a találatok hatására folyamatosan amortizálódnak. Bonusok: 1: fal(jég)törő icenoid. 2: hasonló az előzőhöz, csak dolgokat kell felütni.

Az utolsó a Heavy Metal, mely egy teljesen fém pálya mindenféle mechanikus szerkezettel. Bonus 1: oldalsó alagutakból kell kiütni a pontot jelentő izéket. 2: Körbe-körbe keringő bogyókat kell eltalálgatni.

Többet nem igen lehet elmondani eme alkotásról. A golyó mozgása sem olyan szép mint a Pinball sorozatban, a pályák kidolgozottsága pedig igen sokkal marad el az általam elvárttól. Előnye, hogy kihasználja a több RAM-ot, így a töltési idő jelentősen lecsökken. Az irányítás megegyezik a fent emlegetett programmal azzal az eltéréssel, hogy a maximum négy játékost a számbillentyűkkel választhatjuk ki. Összefoglalva: szép, szép, de az Amiga azért többre is képes!

M.D.Jon, the Flipper Oetchee



EXKLUZÍV INTERJÚ

a Gametek két programozójával

Az ECTS forgatagában sikerült elcsípnünk egy villanásnyi időre a Gametek két programozóját, akik a hírekben szereplő Super Street Fighter 2 Turbo, illetve a Star Crusader programok Amiga verzióját készítették. Egy rövid riport erejéig most mi is megismerkedünk a két játékkal, illetve készítőikkel.

Először a SSF2T programozóját faggattuk.



GURU: Mikor kezdtél el programozni és milyen gépeken?

MP: 9 éve ülök a számítógép előtt, kizárólag Commodore gépekkel foglalkoz-



tam, az Amiga 500-ast egy A1200, majd egy CD[32] követte. Az első demo korszakot



hamar felváltotta a játékok készítése. Más cégeknek is dolgoztam már, a Gameteknek másfél éve írok programokat. Általában Assembly-t és C-t használok a játékokban.



GURU: Mikor kezdtél hozzá a SSF2T-hoz?

MP: 8 hónappal ezelőtt kaptuk meg az eredeti (arcade) forrásokat (ne felejtsük el, konverzióról van szó!!!). Az eredeti verzió (játéktermi SSF2T) 68000-esben lett írva, ami valamennyire megkönnyítette a konvertálást.

GURU: Hogyan változott a játék grafikája?

MP: A konvertálásnál az eredeti játék grafikáit használtuk nagyon kis átrajzolással és így lehetséges, hogy a végleges verzió 256-színével kinézetre ugyanolyan mint a játéktermi.

GURU: Nem zavar, hogy a US Gold nemrégiben jelentette meg a Super Street Fighter 2-t?

MP: Nem igazán, mert láttam arcadeon a turbot és tudom, hogy jobb az eredeti turbo mint a sima SSF2. Amúgy meg láttam már régebben a SSF2 previewet és bíztam benne, hogy sikerül jobbat csinálnunk, és úgy átírni az SSF2T-t, hogy az maximálisan kihasználja az Amiga, CD[32]-ben rejlő lehetőségeket.

GURU: Egyébként miben különbözik a SSF2T a SSF2-től?

MP: Az SSF2 és a SSF2T mind a grafikában, mind a játszhatóságban különbözik. Tulajdonképpen a 2 hibáit kijavítva és néhány új grafika hozzárakásával készült az SSF2T.

GURU: Hogyan sikerült a játék?

MP: Kinézetre olyan mint a játéktermi változat. Játszhatósága is nagyon hasonlít, de kicsit lassúbb lett. Ezen javítható az esetleges fastram bővítés, vagy turbókártya. Ekkor már cool a játszhatóság.

GURU: Milyen paraméterei vannak az A1200-as verziónak, tényleg 11 lemezt foglal el?



MP: Igen, a game 11 lemez lett, még nem láttunk Amigán hasonló terjedelmű verekedős játékot. Ez a rengeteg 256 színű grafika és az ugyanolyan minőségű intro miatt van (installálva 13 mega, lemezről nem fut, mert a töltési idő több lenne mint a játszási idő).



GURU: Zeneileg ki van használva a CD[32] korongja?

MP: A CD[32]-es verzió 45 audiotrackot (64 percnyi zene) tartalmaz. Minden pályának, minden megnyerésnek különböző a zenéje, de ezenkívül a toplista, címkép, intro is külön zenét kapott.



Következzen most néhány rövid kérdés a **Star Crusader**-rel kapcsolatban.

GURU: Te is olyan régen nyúzod a számítógépet?

CC: Én pont 8 éve ismerkedtem meg a számítógéppel, előéletem nagyon hasonló MP-hez. A demo korszak nagyon hamar véget ért, azután jöttek a játékok. Én csak 1 éve szerepelek Gametek színekben.

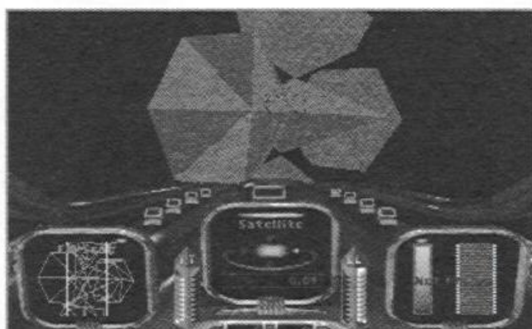
GURU: Mesélj valamit a SC kódjáról!

CC: A PC-s verziót konvertáltuk át. A játék C-ben volt írva, a sebességkritikus dolgok (video library, 3d calc) voltak csak assemblyben. Először texturásan kezdtük el a játékot (a megrendelő kérésére), de miután rájöttek, hogy nem lenne igazán jó a speed, akkor újrakezdtük. Most a 3D engine egy stencil-vektor technikát használ. A játék a hasonló kategóriájú játékoknál egy kicsit lassabb a C miatt, illetve olyan dolgok miatt, amiket PC-n meg lehetett engedni, de itt nem nagyon.



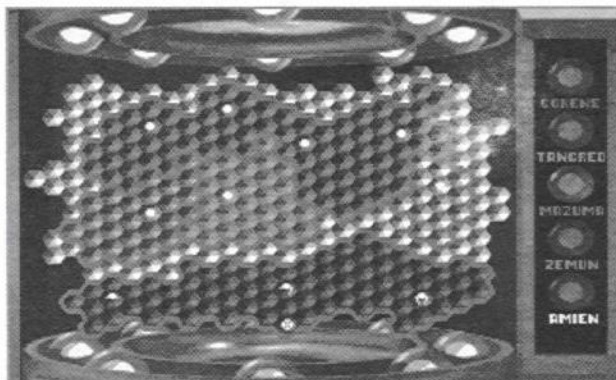
GURU: Grafika?

CC: Ahol lehetett, az eredeti PC-s grafikákat használtuk, de a 3D-s rész nem 256 színű. A stencil technika segítségével elég sok színt ki tudunk azért hozni a játékból.



GURU: Ez is egy gigalomán alkotás lesz?

CC: A harddiskes verzió 10 lemezről installálható, sajnos egy csomó dolgot ki kellett hagyni, a lemezkapacitás és a megkötött lemezszám miatt. A CD-s verzió mindent tartalmaz amit a PC-s CD verzió, 300 Mbyte helyet foglal, az összes mission briefing-et elmondja a gép (színészek működtek közre a készítésnél), illetve raytrace-animáció hegyek, átvezető scriptek meg ilyenek.



GURU: Tulajdonképpen milyen jellegű játék a SC?



CC: 3D-s shoot`em up game, stratégiai elemekkel. Küldetéseket kapunk, amelyeket teljesítenünk kell/illik. Nem kell megnyernünk minden küldetést a végső győzelemhez.



GURU: Hogyan sikerült a zenei konverzió?

CC: A hangeffekteket egy az egyben konvertáltuk, de zene nincs memóriagondok miatt, illetve azért, mert a generalmidi dolgokat nem tudtuk áthozni. Sajnos a hardware nem igazán támogatja ezeket a formátumokat.

GURU: Végigjátszottad a PC-s verziót?

CC: Elég sokat játszottam vele, de nem nyomtam végig. Az amigás verziót természetesen végig küzdöttem.

GURU: Köszönjük az interjút, sok sikert a játékokhoz!

MP & CC: Mi is köszönjük, rohanunk a Gametekhez mert volt ott két szőke bombázó...

Következzen most néhány villámkérdés, melyre mindkét fiatalember válaszolt:

	MP	CC
Zene:	DJ Bobo, Vangelis	Prodigy, Metallica
Sport:	Kódolás, úszás, röpi	Alvás
Film:	Speed, Net	Speed, Pulp Fiction,
Szinész:	Wesley Snipes	Jim Carrey, Horst Tappert
Szinésznő:	Sandra Bullock Andie McDowell	Sandra Bullock
Étel:	lasagne	pizza
Ital:	milk, Cherry Coke	bieeeeeeerrrrr!
Kedvenc figura:	Garfield	Beavis & Butthead
Egy cég, aminél szivesen dolgoznál:	Virgin IE	Skavanger
Kedvenc számitó3gép:	Plus/4	Amiga
Kedvenc konzol:	PS-X	PS-X
Kedvenc Amiga demo:	Love, Budbrain MD	Nexus 7, Hardwired
Kedvenc PC demo:	Wonders of the WORLD	Wonders of the WORLD
Kedvenc játék:	Sonic xxx	Panzer Dragoon, StarDust
Velemény a Win '95-ről:	GigaCool! (hi bill!)	„Kiaknázza a PC-ben rejlő rejtett erőforrásokat"
Kedvenc autód:	Chrysler	Kitt
Jogositvány:	Akad.	Nekem???

MANAGEREK

Mint a múltkori számban már mondtam, a Manager-programokról írni nehéz feladat, hiszen nem lehet egyszerre ismertetőt adni a profiknak és egy leírásban elmagyarázni mindent a kevésbé hozzáértőknek. Mivel itt most három ilyen jellegű programról van szó, így lehetetlenség minden menüpontot és opciót megfelelő mélységben kielemezni, így maradt az ismertetés. A kezdő managereknek azt tudom javasolni, hogy nézegessék át az előző Gurukban szereplő leírásokat, mivel elég sok közös pont található a játékok között.

Transfer News

Week 1

PLAYER	FROM	TO	FEE
R.MUZZI	ROMA	LAZIO	1500K
V.VIGNOLI	<SERIE-C1B>	PIACENZA	600K
D.BORTOLUZZI	VENEZIA	INTER MILAN	1200K
M.FERRANTE	PERUGIA	TORINO	1300K
F.CARUSO	F.ANDRIA	LECCE	450K
P.BALDIEREI	LECCE	BRESCIA	700K
L.LEONE	<SERIE-C1A>	PERUGIA	150K
V.LASALANDRA	UDINESE	NAPOLI	150K
D.BALLI	<SERIE-C1A>	PESCARA	450K
A.VALOTI	VERONA	SAMPDORIA	300K
J.PIERRE PAPIN	<GERMANY>	PARMA	1100K
V.ROSATI	PERUGIA	LECCE	200K
R.SPERANZA	GENOA	VICENZA	450K
L.RUSSO	<SERIE-C1B>	PIACENZA	400K
G.LO POLITO	<SERIE-C1A>	JUVENTUS	700K

Championship Manager Italia '95

Mint a nevéből is kitűnik, e program az olasz labdarúgásba enged belekontárkodni minket. A támogatott csapatok mind az olasz A és B osztályból kerültek bele a játékba, ezek pedig:

Olasz A: Milan, Roma, Torino, Foggia, Padova, Bresca, Genoa, Cremonese, Cagliari, Fiorentina, Napoli, Parma, Sampdoria, Reggiana, Juventus, Lazio, Inter Milan, Bari.

Olasz B: Verona, Ancona, Acsoli, Undiese, Perugia, Salernitana, Palermo, Cosenza, Lucchese, Acireale, Pescara, Cesena, Venezia, Piacenza, F. Andria, Chievo V., Atalanta, Como, Lecce, Vicenza.



Kezdésként választhatunk New Game-t, Continue Season-t és Quick Start-ot is. A Help részletesen elmagyarázza ezeknek a jelentését. A New Game-nél kiválasztható, hogy '94-'95-ös vagy kitalált játékosokkal kívánunk játszani, a játékosok száma (1-4) és a Demo Game opció. Quick Start-nál egyenesen belerepülünk a játék karjaiba. Cselekedeteinket a következő menükkel és almenükkel tudjuk irányítani:

Continue Season: beállítgatásaink után ezzel kérhetünk „következő kört".
Club Details: a csapatokról szolgáltat kimerítő mennyiségű infot.
Arrange Friendly: kihívás barátságos meccsre.
Manager Jobs: ezen belül Manager History, Job News és az Add Manager, amivel új játékos tud beszállni (mint a new game-nél).
National Squads: semmi különleges.
View Tables: lássuk a menüözönt. League Tables, Group Tables, Top Goalscorers, Worst Discipline, Average Ratings, M/O/M Awards, Team Form Guide, Average Gates, Manager Scores, Manager Ranking, Manager Salary, Hall of Fame, Monthly Awards.
Fixture Info: Last Results, Next Fixtures, Next Italian Cup, Next Anglo-Ital, Next UEFA, Next Cup Winners, Next European, Next Playoffs, Group Tables, Euro Seedings, Past Winners.
Find Player: érdekes menüpont, mivel játékosokat kereshetünk mindenféle index szerint. Position, Country, Requirements (passing, tackling stb.), Approx Value, Status, Division, Age.
Board Resign: Confidence/Resign.
Game Options: a programban található 4(!) kép színpalettáját és világosságát állítgathatjuk.

Ennyi. Ez a program engem néhol egy játékos-adatbáziskezelőre emlékeztet. Egyszerűnek tűnő, képileg és grafikailag nem igazán támogatott játék.



Team Manager

Megnyerően indul eme program, és ami számomra plusz: igen jó és lendületes zenével rendelkezik (de csak az introban). Kezdetben vala a kiválasztás, miszerint angolországbeli vagy pedig olasz csapatokat akarunk favorizálni (72



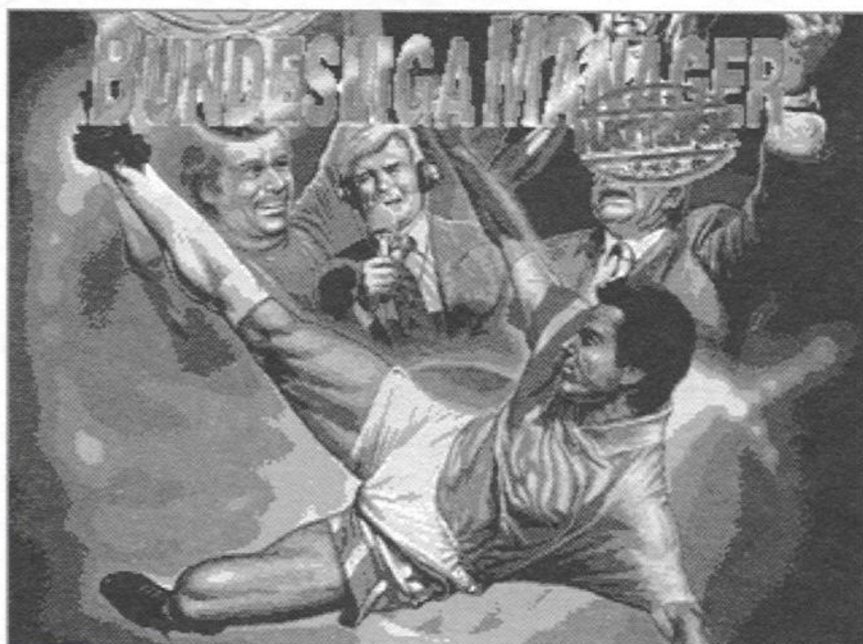
veges formában követhetjük nyomon. Meccs után statisztikát kapunk.
Club: Bevételek és kiadások. Bevételek: Attendance Money, Sponsor, Sale of Players. Kiadások: Wages, Players Bought, Taxes, General Costs. Alul láthatjuk az egyenlegünket. Még jobban alul a Tran(sfers)nél a fizetéseket kísérhetjük figyelemmel, valamint ha meguntuk edzőnket akkor újat nevezhetünk ki helyette (Appoint Team Coach). Az Info a klubról ad információt.
Championship: Average Ratings, Top Goalscores, View Tables, Today Results.

Ez idáig a legegyszerűbbnek tűnő managerproggi, hiszen csak egy lemezes és nem is nagyon tudunk eltévedni az opciók és menüpontok sűrűjében. Maga a játék grafikailag sem egy túldesignelt dolog, mindenesetre legalább ízlésesen válogatták össze a színeket.

angol és ugyanennyi olasz csapat közül válogathatunk kedvünkre).

A főképernyőre kerülve láthatjuk, hogy hányadik hét van és azt, hogy kivel lesz a következő meccsünk. A választható dolgok:

Team: itt van a csapatunk. Kioszthatjuk a mezszámokat, beállíthatjuk a felállást, a fickó nevére nyomva táblázatos formában szemlélhetjük eredményeit és adatait (név, klub, szerződés, összefoglaló táblázatok). Ha meguntuk, eladhatjuk a Sell-lel a kijelzett értékben. Alul: Opponents, Formations, Goals, AV (Average) Ratings.
Market: játékospiac (kérek 1.5 kg lipcseit). Mindegyik division (vagy olasz osztály) képviseltetve van. A klub és a játékos kiválasztása után jön az alku-képernyő, ahol a játékos adatainak vizsgálata mellett az igényeket és a kínálatokat is egymáshoz lehet igazítani.
Match: Itt játszathatjuk le a géppel az aktuális meccsünket. Betöltődik egy stadion állóképe és a játék pillanatnyi állását szö-





Végezetül egy valóban csak ismertető a **Bundesliga Manager**-ről. Ez egyike a legprofibb és legszebb managereknek, csak egy hátránya van: németül kommunikál a külvilággal (biztos lesz angol is). Már az intro is érzékelteti, hogy valami készül, hiszen kevés managerprogramban van focizó törpe. Kezdéskor még feltűnik egy ismert műholdcsatorna logoja is, és ez még csak jobban sejteti, hogy nem egy összecsapott munkáról van itt szó. Az általam megvizsgált példány csak 32 színű volt, mégis (a 32 színhez képest) gyönyörűen nézett ki. Zene van az intro és a játék alatt is egyaránt, és egész jól meg van komponálva. Előzetesként itt van néhány kép, mert biztosan nem menekültök meg az angol változattól!

M.D.Jon

DreamWeb

Álmaidban az álomháló szövedékén utazol, mint mindenki más. Az álomhálót hét ember uralja. Azonban ők sem tagadhatják meg mivoltukat, hibázhatnak, mint bárki más. A gonosz erők behatoltak a háló rendszerébe és átvették az irányítását. Mind a hét metszéspont gonosz emberek birtokába került... A közelgő katasztrófát csak egyvalaki akadályozhatja meg, a kiválasztott: Ryan.

Most elég nehéz helyzetben vagyok. Egyrészt, mert mostanáig Shaggy Bombastic című albumát hallgattam, most pedig áttértem a Kispál és a borzra, de ez most abszolút nem tartozik ide (Mi lehet, öt betű és a szívhez szól..?). Másrészt, mert erről a programról Jetsky & Rainbird már megeresztett egy bombasztikus leírást a PC GURU 1995/5. számában. Viszont megjött az Amiga verzió, amit nem hagyhatunk szó nélkül!

Ami a teljes leírásból kimaradt, az körülbelül megtöltene egy egész karaktert, így magáról a történetről, ha megengeditek csak nagyon vázlatosan regélnék (és a végén mindenki összeáll egy képpé...). Biztosan kitaláltátok, hogy az egyszemélyes kalandjátékban Ryant fogjuk alakítani. A rémálomnak is beillő küldetéseinkben le kell gyilkolnunk azt a bizonyos hét embert... A megoldáshoz elég nagy segítséget nyújt a játékhoz mellékelt napló; Diary of a (Mad?) Man. Érdemes elsőként ezt elolvasni, a többi már adja magát, ha meg mégsem, akkor ott a már említett cikk. Ennyi.

A játék kezelése rendkívül egyszerű. A képernyő felső részén elhelyezkedő üzenetablakban az aktuális helyszínről kapunk tömör információkat. Mellette kikapcsolhatjuk a zoom opciót és megtaláljuk a lemezkezeléshez kapcsolódó funkciókat. A kurzorral kijelölt helyszín kinagyított képe a bal alsó ablakban látható. Ryan csak azokat a tárgyakat tudja megszemlélni és eltenni, amelyek relatív közel vannak hozzá, ezért nem árt odacaplatni... Az Examine parancs kiadása után egy új ablak jelenik meg, ahol elolvashatjuk a fontosabb jellemzőket és helyből eltehetjük az adott stuffot. Esetleg megjelenhet még olyan, hogy use vagy open. A funkciójuk elég egyértelmű. A Ryannél levő tárgyakat a képernyő bal oldalán látható mellkép kabátjára klikkelve kérheted ki. A fiatalember szemével pedig lehet körülnézni... Ebbe a néhány sorba tökéletesen belefért mindaz, amit a játék kezeléséhez tudni kell.

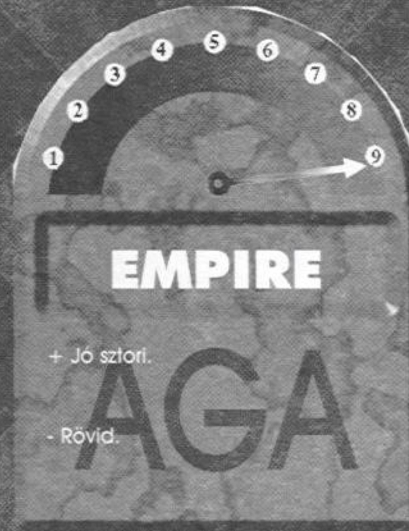
A Dreamweb meglepően jó játék a kevésbé fényes grafika ellenére is. A történet, valamint a szálak felgombolyítása igazán élvezetes nemcsak a kezdő, de a veterán kalandozók számára is. Egyetlen hibája, hogy egy kicsit rövidre sikeredett...

Csak egy álom volt! De annyira valóságosnak tűnt... Ugye csak egy álom volt?!

Lily







DRAKULA

Egy kis kocsmában kezdődött. Jon tudta, hogy ezúttal igazak a mesék Drakula kastélyáról és bár rettegett a reá váró borzalmaktól tudta jól, csak ő képes megállítani a veszedelmet, mely örökre megváltoztathatja e látható világ sorsát.

Elindultam a folyosón, mely falán szarvasfejek bámultak le rám csillogó üvegszemeikkel, mintha szomorkodnának elkerülhetetlen sorsom felett. Csak későn vettem észre a patkányt, mely hihetetlenül gyorsan bukkant elő a semmiből és apró fogait a lábamba mélyesztette. Sikoltva rúgtam bele a bűzös kreatúrába, mely undort keltő hangon mállott szét darabjaira. Még megijedni sem volt időm, amikor óriás vérszívó denevér csapódott arcomnak, belemarva a nyakamba és máris tovacsapkodott vitorlaszerű szárnyain. Továbbmentem a ház belseje felé, kihörpintve a földön talált vérrel teli serlegeket, melyek jótékonyan pótolták a támadások miatt elvesztett véremet, mely földöntúli ellenfeleim étvágyát csillapította. A szobák és folyosók berendezése kissé egyhangú volt, az építői egykoron valószínűleg figyelembe vették a töltési idő csökkentését is. Lassan megszoktam az őrült kreolok és rágcsálók támadásait és hidegen pusztítottam őket, amiben segítségemre voltak a keresztek, melyektől a lények pillanatok alatt elenyésztek. Amikor szétrúgtam az utolsó koporsót is, szinte meghaltam a rémülettől, mert megjelent egy drakula menyasszonyai közül, hogy végleg elpusztítson. Szerencsére még maradt a kereszt szent erejéből, amivel visszavertem őt, elkerülve ezzel teljes megsemmisülésemet. Mi jöhet még ez után?

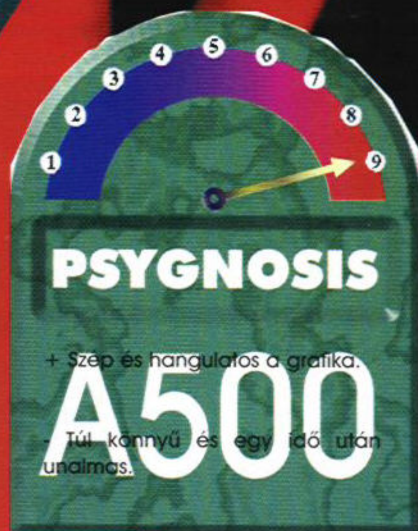
Jon egy igen fárasztó utazás után egy misztikus országúton, két nap múlva megközelítette Drakula kastélyát, melynél néhány koporsót látott lángolni.

Nos igen, bejutottam a gróf várába, mely homályosan emelkedett az ég felé. A falak szürke kövekből voltak, melyek csak fokozták félelmeimet. A keresztet szorongatva mentem előre, amikor egy nagy szárnyas démon jelent meg előttem, de szerencsére félelmetesebb volt a kinézete mint a hatalma. A félénk és hátulról támadó patkányok állandó rugdosása annyira lekötötte a figyelmemet, hogy csak későn vettem észre az élőhalottat, amint kezeit kinyújtva közeledett felém. Belekapott a nyakamba, de a félelem megsokszorozta az erőmet és hatalmasat ütöttem hideg, rothadó testére, amely egy pillanattal később semmivé vált. A mennyezetről leereszkedő óriási és gusztustalan pókokat kerülgetve végül is megsemmisítettem az utolsó koporsót és a megjelenő lényt is.

Jon úgy határozott, hogy talán ennyi elég a pályák leírásából és inkább elmondja az ő személyes véleményét.

Mit is mondhatnék, hiszen a Drakulát a Psygnosis adta ki, és ez már önmagában egy minőség-meghatározó tényező. Szegény öreg gróf elégedett lehet, hogy állandóan az ő félelmetes történetét dolgozzák fel mindenféle filmekben és számítógép-játékokban, de sajnos ma az X-Tro-k, UFO-k és Pince Nyamnyam-ok korában kissé nevetségesnek tűnik a harapós öregúr és megfertőzöttjeinek legendája. A játék hangulata jó, a grafika valamennyire segít a beleélésben, de nagyon sokáig nem igen tud lekötni az effféle mászka. Felszedni a kulcsokat, kinyitni az ajtókat, szétrugdalni a koporsókat és defeatelni az ellenséget nem a hosszú távú szórakozás előfeltétele, de a Drakula azért előkelő helyet foglal el a hasonló játékok között.

M.D.Jon & Dr. Akula



BUBBLEGUM

Íme, itt van Süsü a sárkány! Hogy még rettenetesebb legyen, magához vett egy szuper fegyvert, a Buborékpuskát, amely elsősorban mozgó orrú törpék és csigák ellen hatásos. Na de miért kellene likvidálni ezeket a szeretetreméltó lényeket? Várjunk csak, ki mondta azt, hogy ezeket szeretni kell? A kis sárkány biztosan nem, hiszen ahogy hozzáér ezekhez a lényekhez, azon nyomban fogyni kezd az ereje, és ha az teljesen elfogy, akkor bizony lőttek. Én sem mondtam ezt meg a Döme sem, hiszen az elején még úgy nézett ki, hogy egy aranyos játékba csöppentünk, csak hát jött a mozgó orrú törpe meg a csiga...



Még jó hogy ott van a sárkányka is meg a buborékstukkere, amiből persze rögvest elfogyott a muníció. Szerencsére könnyen pótolható, hiszen a pályán sok egyéb mellett töltény is található kék gömb (talán rágógumi) képében. De vigyázz! Ha egy gonoszt buborékba zártál azonnal ugorj rá, mert kiszabadulva tovább folytatja dicstelen pályafutását. A gyümölcsöket a pontszámaid miatt érdemes gyűjteni, az óra jelet pedig azért, hogy valamivel több idő álljon rendelkezésre feladatod végrehajtásához.

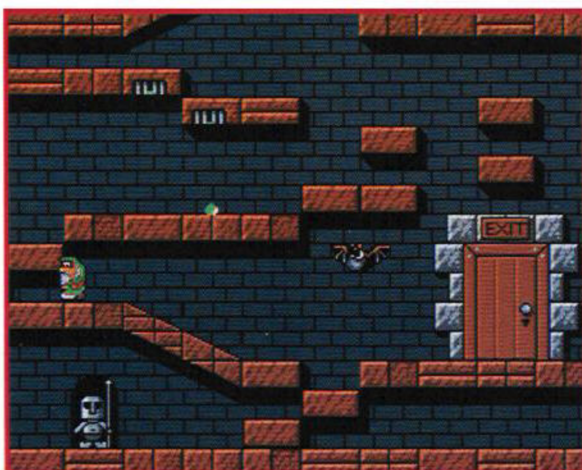




Ellen pedig van bőven, hiszen az említetteken kívül ott van még a kacsa meg a madár, egér és hangya, fali köpködő és koponya, ki a földön van és egyre gonoszabb. De ne hidd, hogy ennyi az egész, mert később lesz még mindenféle egyéb is!

Bizony bizony, mondom néktek, hogy nem szabad a külső után ítéletet mondani, hiszen már a harmadik pályán is érezhető az, hogy itt bizony fel kell kötnünk a joystickot. És nem csak a törpe meg a csiga miatt, hanem az idő is sürget minket, és ha letelik a pályára kiszabott idő, akkor megjelenik a nagy időmérő is, és máris kezdhetjük előről a pályát.

Pedig mi csak ki akarunk menni az exiten, ami persze zárva volt. Ahhoz pedig hogy kinyíljon, össze kellett szedni az azonos színű jeleket és beledobni a velük megegyező színű ládába, amiből egy hiányzó jelet vagy pedig magát az exitet nyitó kulcsocskát kaptuk meg! Csak ne lett volna ott a törpe meg a csiga...

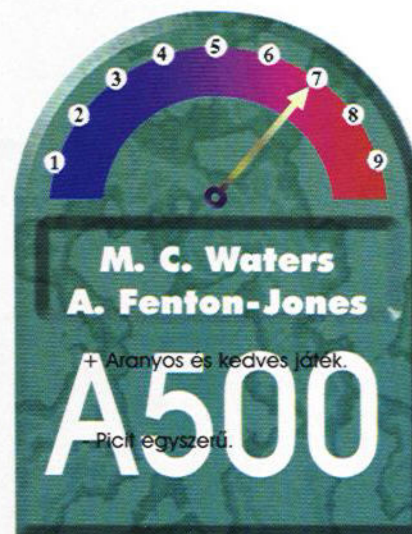


Ez a bubblegun, melytől ne várj szuper grafikai megoldásokat vagy azt, hogy kielégítheted vele aberrált rombolási hajlamaidat, mert ez egy tipikusan aranyos és kedves játék az alsóbb korosztálynak vagy esetleg azoknak a nagyobbaknak, kikből még nem veszett ki a kis zöld sárkányok iránti szeretet.

A játék kezelése nem támaszt nagy követelményeket, a fontosabb dolgok (erő, töltény, idő) mind egyértelműen láthatók a képernyő tetején, a billentyűzeten pedig csak a P gombbal tudunk kezdeni valamit (pause). Nekem az ilyen jellegű kedves játékok mindig az ős C16-os korszakomat juttatják eszembe, amikor még a játékokat nem csak a látvánnyal akarták játszhatóvá tenni, hanem inkább az egyéni hangulattal és jellegzetes grafikai elemekkel, melyek legalább külön egyéniséget adtak a játékprogramoknak.

A kis zöld sárkányok barátja

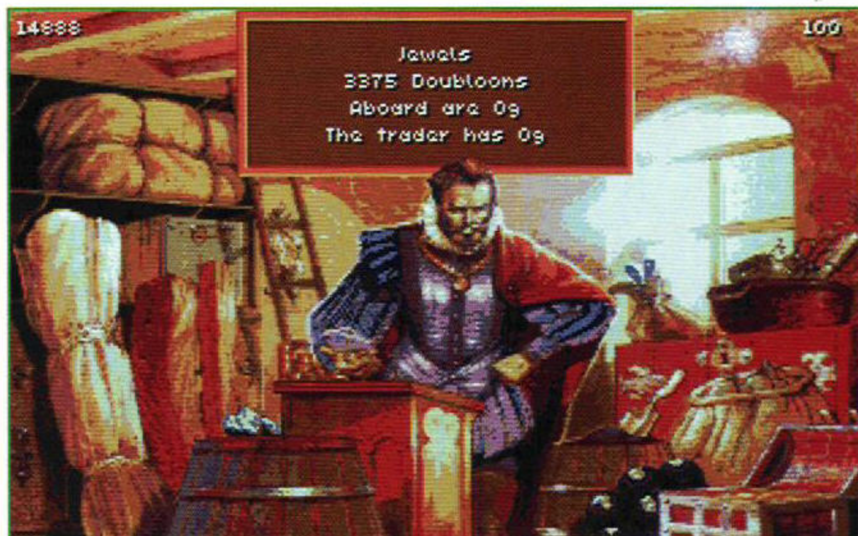
M.D.Jon



Voyages of Discovery

Szinte kimeríthetetlennek látszik a korabeli hajózással és a kereskedelemmel kapcsolatos ötletek és megvalósítások tárháza, legalábbis úgy tűnik mostanában. A következőkben ismertetésre kerülő program is ennek a korántsem rossz témának hódol, bár mint látni fogjuk, egy pár dolog nem igazán nyerte el a tetszésemet a programmal kapcsolatban.

Az alapvető szituáció ismert, végy egy nagy hajózós korszakot, válassz ki egy-két ismert hajóst/felfedezőt, szemelj ki néhány ellenfelet, építs fel egy nagyjából korabeli világot és mindezt fűszerezd némi grafikával és kóddal. Ennél persze azért sokkal bonyolultabb egy ilyen jellegű játékot elkészíteni, azonban a VOD kiváló, vagy éppen elrettentő példája annak, hogy összedobálva is meg lehet alkotni egy ilyen jellegű gamet.

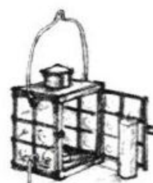




Feladatunk a játékban nagyon egyszerű lesz. Némi anyagival felszerelkezve egy hazai kikötőből indulva kell meghódítanunk a program által generált világot, mindezt úgy, hogy közben az ellenfeleink és a természet csapásait kivédjük. Fogjunk tehát bele a hajózásba, lássuk hogyan is lehet boldogulni a programmal.

Induláskor mindössze ki kell választanunk, hogy melyik ismert személyiséggel kívánunk játszani, valamint ellenfeleinket is itt állíthatjuk be. Mivel 5 személy közül választhatunk, így nem nehéz kitalálni, hogy maximum 4, minimum 1 ellenfelünk lesz a hajókázás alatt. Első nekifutásra érdemes csak 1 ellenfelet beállítani, mert a későbbiekben nagyon megbánjuk ha nem így tesszük. Én úgy vettem észre, hogy a több ellenfél nagyon kis mértékben foglalkozik egymással, inkább mindenki a mi életünket sanyargatja.

A játék főképernyője egy rendkívül egyszerű felület. A bal oldalon találhatjuk az éppen aktuális város/hajó/csapat kis képét, illetve ezek alatt az egység jellemzőit. A teljes jobb oldalt a térkép foglalja el. A térképet a kurzor nyilakkal tudjuk mozgatni, míg az egységünket (már persze ha mozgathatóról van szó) a numerikus billentyűzettel vezérelhetjük a haladásban. Az éppen aktuális egység villog a térképen, más egységet kétszeri bal kattintással tudunk kiválasztani. Ha egy egységgel már nem tudunk semmit kezdeni (pl. mozogtunk már), akkor a gép automatikusan a következőre ugrik.



Mielőtt belefognánk a konkrét menüpontok és lehetőségek ismertetésébe, lássuk az alapfelépítést ami nélkülözhetetlen a játékban. Először a hajókkal kell megismerkednünk, mivel ezek nélkül ki sem mozdulhatunk a szigetről. Egy hajó elindításához szükségünk van emberekre (crew), ivóvízre (water), élelemre (food), valamint pénzre (dublon). Ha ezekből pakoltunk be a hajóra, akkor máris indulhatunk. Természetesen ezek csak az alapvető dolgok, hiszen ilyenkor még semmilyen kereskedelmi áru, vagy éppen katonaság nincs a hajón. Első lépésként felpakoljuk a ha-



jóra a már említett dolgokat és nekivágunk a tengereknek. Mivel a játék körökre van osztva, minden körben meg van határozva a hajónk élelem és víz fogyasztása, valamint az, hogy hány lépést tud megtenni egy kör alatt (egyébként ezek az alapelvek érvényesek az egyéb mozgatható egységekre is). Nagyon fontos, hogy figyelemmel kísérjük, a készleteink segítségével hány kört tudunk lebonyolítani, mert ha ezt nem nézzük, előfordulhat hogy a tenger közepén elfogy a kaja és a hajó ott ragad a nagy semmiben.



Induláskor a fő feladatunk az, hogy találjunk egy új szárazföldet és azon egy gyenge települést (kis sátor). Ha ez megvan, akkor a velünk lévő emberek egy részét (lehetőleg a hajón minimum annyi maradjon, hogy tudjuk irányítani), illetve az ellátásukhoz szükséges pénzt, vizet és kaját kipakoljuk. A kipakolásnál egyszerűen a hajón megjelenő új ikont mozgassuk a település ikonjára. Extrém esetben előfordulhat, hogy ellenáll ne-



künk a bennszülött lakosság, ilyenkor nem árt az az elővigyázatosság, hogy induláskor már bekészítünk a hajóba legalább egy katonát (gyalogos is jó). Ezután két részre oszlik a feladatunk. A hajóval egészen addig folyamatosan el kell látnunk a telepeseket élelemmel, amíg nem válnak önellátóvá. A másik feladatunk pedig értelemszerűen az lesz, hogy felépítsük a várost és elkezdjük termelni a javakat. Ha beindult az üzlet és értékesíteni tudjuk a megtermelt vagy kitermelt dolgokat (és így kissé gyarapodik a kassza), akkor már gondolhatunk arra, hogy bővítsük a hajóparkot és új területek után kutassunk, vagy éppen támadgassuk a felbukkanó hajókat. A legnehezebb valószínűleg az a játékban, hogy borzasztóan kevés pénzzel indulunk, el és az árak szemtelenül magasak. Valószínűnek tartom, hogy ez nem véletlen, mert ha jobban el lennénk látva, akkor nagyon hamar fel tudnánk fejlődni, így azonban néha elég kilátástalan a helyzetünk. A játék elején nagyon fogunk káromkodni, amikor megtapasztaljuk, hogy a rendelkezésre álló hajók milyen kevés raktérrel rendelkeznek. Nem igazán értettem, hogy a hajóra pakolható katonák száma milyen összefüggésben van a raktérbe kerülő árukkal (legalábbis akkor, amikor kb. 20 t árú helyére tudunk berakni egy gyalogost), bár ez néhány fegyverfajtánál (pl. katapult) érthető. Mindenesetre nagyon meg kell gondolnunk hogy mit rakunk a hajóra, mert nagyon hamar elfogy a kiszemelt raktér. Addig nem is nagyon érdemes próbálkoznunk területek elfoglalásával, vagy éppen hajók megtámadásával, amíg nem kaparunk össze egy normális







sereget, ugyanis ellenfeleink iszonyúan erősek hozzánk képest. Ahogy van rá lehetőségünk, fejlesszük állományunkat és próbáljunk meg invesztálni a kutatásba, mert csak így juthatunk hozzá igazán dögös fegyverekhez. Nagyon vigyázzunk arra, hogy jelentkeznek időnként a csapatunkba kicsapott kalózok is. Elképzelhető, hogy hasznosnak bizonyulnak, azonban nekem csak negatív tapasztalataim vannak velük kapcsolatban. A játék elején csak használt hajókat tudunk majd vásárolni, azonban a későbbiekben nem árt ha új fajtákra is beruházunk, mert csak így tudunk lépést tartani az ellenfeleinkkel.

Tömören ennyi lett volna az induláshoz szükséges jó tanácsok serege, következzen most a szárazabb rész, hogy mit és hogyan tudunk elérni a játékban:

Main menü

A legfontosabb itt a *Home Port* menüpont, ahol gyakorlatilag a játék elején (mivel ilyenkor még csak egy kikötőnk van) innen vezérelhetjük a tevékenységünket. Különböző épületeket találhatunk itt, melyek a következők (jobb kattintásra bármelyik helyszínről, illetve tevékenységből ki tudunk lépni):

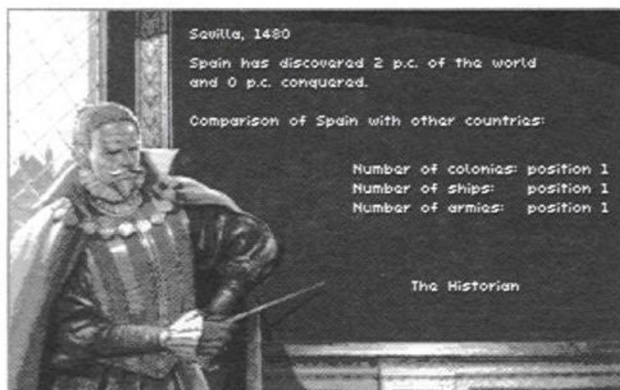




- Shipyard: Hajóinkkal kapcsolatos dolgokat intézhetjük itt. Lehetőségünk van új hajót építtetni *(Build)*, vagy éppen használt hajót vásárolni *(Used Ships)*. Ha meguntuk a hajónkat akkor el is adhatjuk *(Sale)* vagy ha szükséges, akkor megjavíthatjuk *(Repair)*. Külön extraként itt szerelhetjük fel ágyúkkal a hajóinkat *(Cannons)*. Ha ezt megtesszük, akkor a későbbiekben golyóról és puskaporról is gondoskodnunk kell ha azt akarjuk, hogy üzemképes legyen a dolog.

- Trade: Mivel nagy szerepet kap a kereskedelem a játékban, így nem is csodálkozunk majd rajta, hogy milyen bőséges ellátást kapunk a különböző javakból a kereskedőnél. Van itt mi szem szájnak ingere, csak válogatnunk kell. A képernyő jobb felső sarkában a rendelkezésünkre





álló szabad raktárkapacitást láthatjuk, gyakorlatilag ezt érdemes figyelnünk, meg persze a pénztárcánkat. Ha eladni akarunk, akkor nincs más dolgunk mint hogy a kereskedő alakjára kattintva a Buy feliratot Sell-re cseréljük át.

- **Office:** Inkább statisztikai célt szolgál a menüpont, a rendelkezésünkre álló pénzmennyiséget, a kolóniákat, hajókat és fegyveres egységek számát követhetjük itt nyomon.

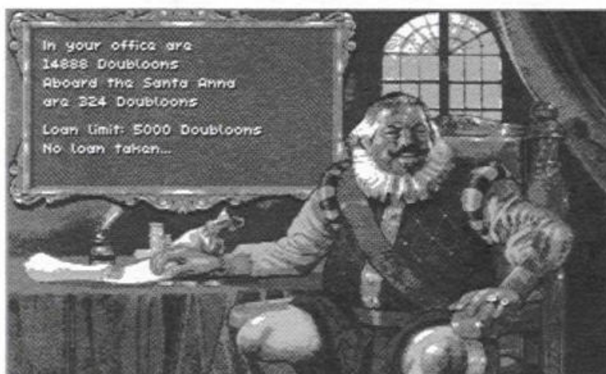
- **Banker:** Mint azt nagyjából sejtettük, a bankban lehet a pénzügyi dolgokat elintézni. A *Credit* pontnál hitelt vehetünk fel (szükségünk is lesz rá), míg a *Transfer* segítségével a pénz mozgatását végezhetjük el a kikötő és a hajók között.

- **Historian:** Ha valami olyat szeretnénk elérni, amit nem tudnak pillanatnyilag nyújtani nekünk a kereskedők, akkor kénytelenek vagyunk fejleszteni. Ennél a pontnál nyílik erre lehetőségünk. Új hajótípusokra vagy fegyverekre fordíthatunk itt némi pénzt, de ne várjunk nagyon gyorsan eredményt a dologtól.



- **Pub:** Némi ember állományra is szükségünk lesz a hódításokhoz és mi sem természetesebb, mint hogy a kocsmába betérve tesszük ezt. A legalapvetőbb a legénység *(crew)* beszerzése. Ezután következhet csak a katonaság *(soldiers)* fejlesztése. Több fegyvernemből is választhatunk (*cavalry* - lovasság, *Infantry* - gyalogság, *Artillery* - tüzérség), de értelemszerűen a felsorolások a kifejlesztések után bővülni fognak. Igen húzós árai vannak a katonaságnak, így nem árt ha jól odafigyelünk, hogy mit és mennyit állítunk hadrendbe, annál is inkább, mert minden katonának (legénységnek is!) bért kell fizetnünk. Találkozhatunk még a kocsmában az öreg jól értesült tengerésszel (old sailor), kitől némi juttatás ellenében hasznos infokat szerezhetünk. Időnként feltűnik a már emlegetett kalóz (pirate) alakja is, kit szintén hozzácsaphatunk a legénységhez.

Information: Ebben a főmenüpontban a különböző javaink állását tekinthetjük meg. Az info mindig a kiválasztott egységre vonatkozik. Tudomást szerezhetünk itt a rendelkezésünkre álló készletekről, az emberállományról, vagy akár a megtermelt áruféleségekről.



Orders: Ez talán a másik legbonyolultabb menüpont, itt az egységnek kiadható parancsok listáját láthatjuk:
- *Move* - mozgatás, ilyenkor nem kell manuálisan lépésről-lépésre beállítanunk a haladás irányát, hanem csak a végcélt kell kijelölnünk
- *Wait* - egységünk várakozó állást foglal el
- *Anchor/Fortify*
- *Form Expedition* - a hajón vagy a városban lévő ember és ellátmány mennyiség megosztásával egy új egységet hozhatunk létre. Legjellemzőbb felhasználási módja a hajóról való kiszállás, illetve a településről indított felfedezőkörút.
- *Unload Army* - az egységben (hajó) található seregek kipakolására szolgál
- *No Orders* - nem kívánunk több parancsot adni az egységnek
- *Centre* - a térképet mozgatja úgy, hogy a kijelölt egység a közepén legyen
- *Ships* - a hajók kiválasztása, főleg akkor hasznos, ha egy kikötőben több hajónk is tartózkodik
- *End Turn* - egy kör lezárására szolgál, ilyenkor az év számláló egy évet ugrik előre, és persze szóhoz jutnak az ellenfeleink is

Build Town: Az utolsó főmenüpont akkor használatos, ha már rendelkezünk egy új teleppel és ezt fejleszteni szeretnénk. A felsorolásban különböző épületekkel, illetve termelő létesítményekkel találkozhatunk. Az árak, mint azt már említettem iszonyúak, nagyon a zsebünkbe kell nyúlnunk egy komolyabb épületnél.



Úgy hiszem minden fontosabb elemét érintettem a játéknak, persze az is lehet, hogy nem. Mindenesetre az induláshoz elegendőnek kell lennie, a későbbiek folyamán pedig úgyis inkább a kialakult szituáció határozza meg, hogy miként kell viselkednünk a játékban. Összefoglalásul annyit szögeznék le, hogy sajnos nem igazán tetszett a játék, nem is a kidolgozottság miatt (ez nem lehet akadálya egy jó játéknak), hanem inkább amiatt, hogy nem éreztem azt, hogy egy szerves egésszel van dolgom, inkább valami laza összedobált dolognak tűnt. Nagyon zavaró a pénztelenség és a kirívóan egyenlőtlen erőforrás elosztás. Nem hiszem, hogy mindenkinek tetszeni fog a program, inkább csak a halvérűeknek és a rengeteg szabadidővel rendelkezőknek ajánlhatom a játékot.

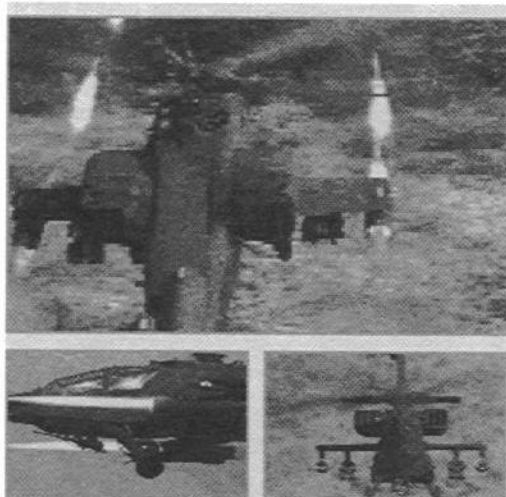
Bear™



SHAREWARE

Két számmal ezelőtti SW rovatban olvashattátok a TrainDriver vonat szimulátor ismertetését. A téma, mármint a szimulátoros annyira megtetszett, hogy körbenéztem milyen hasonló típusú Shareware programokról tudnék még írni.

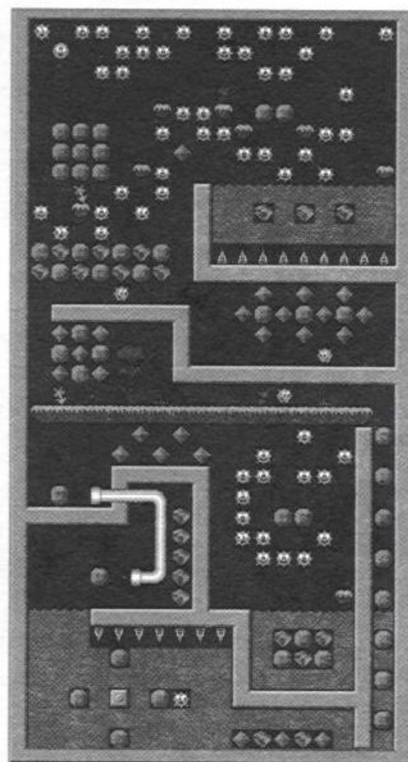
Ennek köszönhetően a mostani rész egy kicsit szimulátorosra sikeredett, túlnyomó részt valamilyen járművel kapcsolatos.



Bounce

A program a C64-es Bouncy Ball Amigásított változata. Ennek a platform játéknak stílusa jól ismert, van Atari és PC verziója, sőt a PC-s verzió (CGA) kereskedelmi forgalomba is került. Az Amiga verzió működik normál A500-on is, ellenben feltuningolt A1200-sen túl gyors, s már-már irányíthatatlanná válik a játék. A program célja, hogy a lehető legtöbb gyémánt összeszedése mellett kijussunk az akadályokkal megtűzdelt pályáról. Labdánk irányítását, ugrabugrálását mi is tudjuk szabályozni, bár csak kisebb méretek közt. Mivel labdáról van szó, ebből adódóan a hegyes dolgokat érdemes jó messzire kikerülni, persze ha mód van rá. A játék 25 pályából áll, de aki saját pályát szeretne összeállítani, annak rendelkezésre áll a Map Editor. Szép képek és kellemes hangeffektek jellemzik a játékot, ami Amosban íródott.

Ben Wyatt, bwyatt@paston.co.uk



Desert Apache (FMV Apache Flight Simulator)

Interaktív Multimédiás játék. Ugye sokszor hallottatok valami ilyesmi szöveget (főleg PC-re). Nos Amigán is vannak hasonló játékok, nem is kevés. Ha megnézzük a ma piacon lévő (PC-CD) játékokat (Dracula, MadDog, Space Pirates stb...), könnyen rájöhetünk mennyire hasonlítanak pl. a Space Ace, Dragons Lair sorozatra. A Desert Apache is igen hasonló játék, mindez 1995-ös köntösben, teljesen digitalizált, filmszerű környezetben.



A demo, PD verzióban csak egy küldetés sorozattal (5 célpont) játszhatunk. A program mérete így is 5 MB felett van (csak HD).



Mint a program neve is mutatja, egy Apache típusú helikoptert kell vezetnünk. A „vezetés" csak abból áll, hogy kiválasszuk és megsemmisítjük a megfelelő célpontot a térképen. Háromféle akció típussal találkozhatunk, amiket véletlenszerűen választ ki a gép.

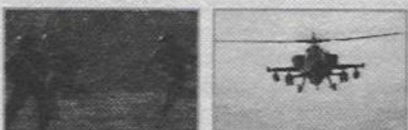
1.

A legegyszerűbb az amikor a kijelölt célponthoz eljutva egyszerűen csak szét kell lőni a bázist. A pontos célzást segíti a radarkereszt, ide kell betalálni. Amikor pont célra áll a rakétánk, szaggatott hangjelzést kapunk. Arra vigyázzunk, hogy sokáig ne várjunk, mert ilyenkor akcióba lép a légvédelem.



2.

Útközben épp szembe találkozunk egy ellenséges helikopterrel. Ezt is egyszerű kilőni, de itt is figyeljünk a hangjelzésre. Ha nem sikerült eltalálni, kezdődhet az üldözés (sajnos minket kergetnek).



3.

Üldözési jelenet. Ez a legnehezebb (egy picit elrontott) része a játéknak. A játék itt hasonlóan működik mint pl. a Space Ace. Itt az irányok a le, fel, jobbra és balra lehet, de csak egy a helyes. Tapasztalati úton pár irányra rá lehet jönni. A lényege abban áll, hogy akkor kell irányt váltani, amikor a pirosan villogó ALERT felirat megjelenik. Ilyenkor fogott be az ellenség rakétája.



A kergetőzés addig tart amig
a. Le nem rázod az illetőt.
b. Mögéje nem kerülsz. Ekkor a fenti kettes akció következik.

A játékelőzetes fél óra alatt végigjátszható. Akinek megtetszett annak ajánlhatom a hasonló, de harci repülőgépes játékot ugyancsak ettől a csapattól. A lényeget majdnem kihagytam, a játékot Amosban írták.

E-Mail virtual@scsn.net
DarkUnicorn Productions Team.
dup-dev@mcd.on.ca

Helicopter Mission

A német Bunbesministerium megbízásából készítette ezt az egy lemezes játékot a Rausen GmbH. A reklámprogram arra készült, hogy kedvet csináljon helikoptervezetőnek bevonulni, persze a hivatásos állományba.

A játék nagyon szép és ráadásul jó is! Összesen 7 küldetést, feladatot kell végrehajtani. A feladatok a nem harci cselekményekre alapulnak, hanem békés repülési feladatokra. Ebből ötöt tudtam teljesíteni, a többit rátok bízom.





1.
Kezdésnek 1.30 mp-ig kell lehetőleg a leszállópálya felett lebegni. Ha jól csináljuk, láthatjuk a pontszámunk folyamatos növekedését.

2.
Nyolc embert kell a kijelölt területre ledobni (Space).
Jelszó: Fallscirm

3.
Mentési feladat. Először a kórháztetőre kell leereszkedni, felvenni az orvost. Majd egy autóbaleset helyszínére kell leszállni, a sebesülttel együtt pedig visszarepülni a kórházba.
Jelszó: Santätsdienst

4.
Radarkikerülési feladat. A szint abból áll, hogy a lehető legkisebb magasságon kell eljutni a másik leszállópályára.
Jelszó: Konturenflug

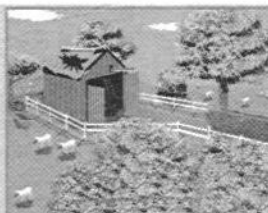


5.
Nyolc csomagot kell nyolc különböző célpontra ledobni.
Jelszó: Lufttransport

A program zenéje, hangeffektjei, képei igazán kiemelkedőek. Az se elhanyagolható, hogy előbb készült mint a Desert és a Jungle Strike, na és a Heli PD anyag.

Rauser GmbH.
PO 140189
53107 Bonn

Parachute Joust

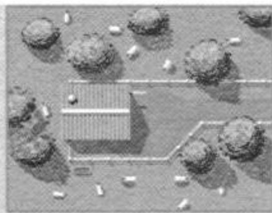


A történet úgy kezdődött, hogy üzleti tárgyalásra repültem. Az út simának ígérkezett. Körülbelül 16.000 méter magasan lehettünk amikor, hát szóval ki kellett mennem abba a bizonyos helyiségbe. Arról fogalmam se volt, hogy időközben egy terrorista hatalmába kerítette a gépet. Kilépve az illemhelyről épp beleütköztem... A dulakodás rövid ideig tartott, pár pofon és hasba rúgás után mindketten kiestünk a repülőgép ajtaján. Szerencsére a bandita mindvégig kezében tartotta az ejtőernyőjét. Zuhantunk, zuhantunk és megkezdődött az ádáz küzdelem az életet jelentő zsákért.

Itt kapcsolódunk a történetbe.

A játék igen érdekes szituáción alapszik. A két lefele zuhanó ember, kihasználva a testük légellenállását le és fel liftezne próbálnak egymás közelébe férkőzni. Ha ez sikerült, kezdődhet a dulakodás az ejtőernyőért. Az győz, az marad életben aki kb. 800 méternél is magáénak tudhatja a zsákot. Ebben a magasságban ugyanis automatikusan kinyílik az ejtőernyő s elégedett mosollyal nézhetjük végig míg a bandita elsuhan mellettünk, épp egy tanyára pottyanva... Ennyit a játékról. A programot egyedül vagy ketten is játszhatják. A 32 színű képek és a szél fütyülése igazi élmény. De ki is tudja mi történik a felhőkben, ilyenkor csak halljuk, s nem látjuk a dulakodást.

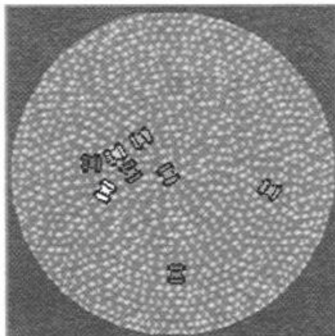




Nick - nick@cimio.co.uk

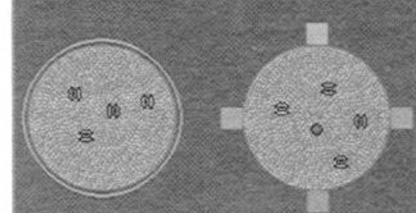
Knockout

Meglátni és megkedvelni. Ennyi. Többet nem is kellene írni erről a nagyszerű anyagról. Sajnos ez a játék sem akar 512 kB ChipRam-mal megelégedni (A500+, A600, A1200). Hogy mit is kell csinálni a játékban? Ezt a bejelentkező demoból kitalálhatod.
Nyolc (másik pályán csak négy) kis autóból az lesz a győztes, aki az egyre kisebb játéktéren fenn tud maradni, méghozzá utolsóként. Amolyan roncs derbinek is felfogható a játék. A programot ajánlom az agresszív vezetői hajlammal megáldott úrvezetőknek. A második „könnyített" pályán csak négy autó verseng a dicső „Én maradtam fenn" címért. Én minden szabályos fogást megpróbáltam esküszöm, löktem, nyomtam, lendületből nekimentem, törtem, zúztam. De nem sikerült győznöm. Lehet, hogy túl galamb lelkű vagyok?



Ütközések, koccanások, mérgelődések alakítják ki a játékról alkotott véleményt. Vagyis tök jó. Bár kissé nehézkesre sikerült a játékosok „beállítása" joy-CPU, és enyhe kétségem van afelől, hogy nyolcan hogy is tudják játszani. De ha van időd és 270 kB üres helyed, feltétlen érdemes beszerezni a játékot.

Ben Wyatt bwyatt@paston.co.uk
1995 Very Interesting Signatures



FIGYELEM!

Itt az ideje, hogy téged is megismerjen a világ! Ezért arra kérünk, küldjél sajátkészítésű, PD, vagy SW játékot, a rovat számára. Lehetőleg mellékelj hozzá nagyon rövid ismertetőt. Ezenkívül írd meg, hogy nevedet, címedet leközölhetjük-e. A lemezt természetesen visszaküldjük.
GURU • 1399 Bp., Pf. 701/765.

Angler

Levelezés

Platty. Leesett az első hó. Nekem meg az állam amikor kedves barátaim Szeged felé tartva már Kecskemét magasságában úgy döntöttek, nekik elég annyi a télből és visszafordultak. Valamiért nem szórakoztatta őket különösebben, hogy az autójuk nagy átlagban 5 km/h-ás irammal robog, de sokkal inkább jobbra vagy balra mint előre. Saját bevallásuk szerint többször is elérték a 12 km/h-ás sebességet, ám azt fél percnél tovább tartani sosem sikerült. Nem rossz. Namost ennek idáig látszólag nem sok köze van a levelezéshez, talán még azt is lehetne mondani, hogy az égvilágon semmi a bevezető sóder letudásán kívül, azonban ez természetesen nem igaz. Ugyanis ez a hangulatos kis téli röccenet komoly jelentéstartalommal bír. Mégpedig azzal, hogy ami nem megy azt ne erőltessük. Ez fontos. Én sem szoktam a levrov írást erőltetni, ha nincs kedvem akkor nincs kedvem és kész. Ha meg nincs levél akkor meg nincs levél és szintén kész. Namármost jelenleg éppen véletlenül magamtól kezdtem el az írást, viszont levél az meg mindig akad éppen elég, következésképpen különösebben nem kell erőltetni és megy a móka. Viszont arra gondoltam, mi lenne, ha mondjuk úgy tréfaképpen vagy karácsonyi ajándék gyanánt nem írnátok egy iciny-piciny levelet sem, és akkor letesztelném a Beart, hogy mennyire veszi tudomásul a szóban forgó közmondást. Akkor levrov helyett fényképsorozatot készítenék róla amint éppen torzul a feje. Dekoratív ugyanis. Valamint kétségkívül formabontó levrov kerekedne belőle. A képes levelezőlap mintájára már el is neveztem képes levrovnak. Remek ötlet, azonban ebben a hónapban egyelőre érjétek be a szokásossal.

Hogy múlik el a világ dicsősége...

Szia Brazil! Már régen elhatároztam, hogy írok nektek, de valahogy mindig elnapolódott a dolog. A végső lökést a GURU átalakulása adta. Először is hadd gratuláljak hozzá, még nekem a hardcore amigásnak is merész lépésnek tűnt a dolog, most pedig már a harmadik számon is túl vagytok. Hardcore amigás helyett mondhatnék commodorost is, hiszen miután annak idején általános iskolában megtanítottak a BASIC-re egy HT1080Z-n, az első saját számítógépem egy C116 volt a szűk 16 k ramjával és gumibillentyűzetével. Volt hozzá 2-3 kazetta játék, egy joy és hétvégenként a család színes tévéje előtt az öcsémmel nagyokat játszottunk vele. Játék mellett kisebb BASIC proggyk is születtek rajta, így hamar szűkössé kezdett válni a 16k ram. Részben emiatt, részben pedig a környezetemben látott 64-esek hatására egy évvel utána végre megjött karácsonyra az akkor már mindennél jobban áhított C64. Két és fél évig rendületlenül nyűttem a jó öreget. A játékai napokig lekötöttek, a zenéi jólesően zümmögtek a kiöregedett táskarádióra kötve, grafikái szemet gyönyörködtettek és a saját BASIC majd később assembly tákolmányok megelégedettséggel töltöttek el, hisz lám-lám én is tudtam már olyasmit csinálni mint ami a játékokban és demokban volt.

Öregszem. Legalábbis csak ezt a tanulságot tudom levonni abból, hogy ezen levél olvasása közben igen komoly nosztalgiahullám tört rám. Hiába no, annak idején még valahogy más volt az egész buli, legalábbis innen tizenegynéhány év távlatából már így látom. Persze akkor egészen másra használtam a számítógépet, akkor hobbi volt most pedig munka. Nem mintha ez baj lenne, hiszen legalább azt csinálom amit szeretek és ez már valami, de valahogy azért mégiscsak más valamit csak azért csinálni mert az jólesik. Nyilván ha ma kezdeném az egészet, akkor is nagyon élvezném felfedezni az ismeretlen dolgokat, megfejteni minden bit és bájt jelentését, stb. Na majd egyszer megírom életem nagy regényét, ami ott kezdődik, hogy elkezdtem játéktermekbe járni és ami onnan kezd igazán érdekes lenni, amikor megvettem az első VIC-20 típusú megatotálisan szupergépemet. Tuti bestseller lesz, legalább hárman meg fogják venni.

Középiskola második osztályában láttam életem első Amigáját, egy 500-ast melyen a StuntCarRacer ment szédületesen gyors fillezett vektorgrafikájával és sztereo hangjával. Félévnyi rábeszélés után végre megvették szüleim azt az 500-ast ami utána 3 és fél évig kiszolgált. 1992 felé kezdett megváltozni a helyzet, valami külső tényező, valami új és félelmetes dolog megzavarta az idilli nyugalmat. Ez a dolog pedig maga a kétbetűs borzalom, a PC. Sorra dőltek ki az amigás ismerőseim a sorból és nyergeltek át a klónokra. Én akkor inkább megérzésből mint tudással alátámasztva úgy döntöttem, hogy nem veszek PC-t. Mivel közben felvettek a BME műsz. informatika karára le kellett cserélnem az 500-ast egy 1200-esre 80-as vinyóval mert oda a régi konfiguráció már nem lett volna elég, gondoltam én naivan akkor. Abban igazam volt, hogy nem volt az 500-as elég, de egy év múlva kénytelen voltam én is megvenni az ekkor már nélkülözhetetlen 486 klónomat, mivel annyira PC-specifikussá vált az oktatás. Szerencsémre kuporgatott zsebpénzem beleölésével a vásárlásba megakadályozhattam, hogy meg kelljen válnom az Amigától. Egy fél éve sikerült felbővíteni az 1200-est 4 MB fastrammal és így mostmár mindkét gép egy relatíve jó konfigurációnak számít a maga kategóriájában. [...]

Kállai István, Budapest

Most aztán mindenki olvashatja egy valódi élő példán keresztül, hogy végül is miért tört előre annyira a PC mint amennyire. Természetesen több oka is van még ezen kívül, de talán ez a legdominánsabb, vagyis (majdnem) mindenütt ezt használják, ezt nyomják a hirdetések, erre készítenek mindenféle programot, stb. A kezdő számítógépes is szinte biztosan PC-t lát ma már először meg másodszor is és ettől aztán jól levonja magának a következtetést, hogy a számítógép az egyenlő a PC-vel és slussz. Erről egyébként a levél hátralévő része nagyon szépen értekezik, de mivel olyan baromi hosszú, ezért kénytelen vagyok a végét lecsippenteni (mert betelik vele a levrov) és a lényeget pár szóban összefoglalni. Ami nem nehéz, sajnos. Nem arról van itt már régen szó ugyanis, hogy mi a jobb és mi a rosszabb, hanem arról, hogy miből lehet többet eladni lehetőleg úgy, hogy minél jobban hülyére vegyük a vásárlót, aki majd nemsokára ismételten vásárló lesz mert rá van kényszerítve a vásárlása, hiszen jól át lett verve. És ez még akkor is így van és lesz, ha néhány ember megszállottan használja kedvenc gépét továbbra is, legyen az akár Amiga, Atari vagy C64. Azt hiszem addig jó, amíg vannak relatív szép számmal ilyen emberek, mert ha valaki többféle dolgot ismer és nem szűkül be teljesen azt nem lehet meghülyíteni. Mert ma erre megy ki a játék. Nevelni kell egy irdatlan nagy tömegű birka felhasználói és vásárlói réteget aki nem gondolkozik hanem elhiszi, hogy az a jó neki amit eléraknak. Jelenleg a meccs állása részünkről vesztésre áll...

Izé

Attention! I'm coming! Io vengo nella GURU. Üdvözlöm az egész GURU-ló csapatot. Én lenni abszolút nuovo olvasó, capisci? Elvárom, hogy szépen bemutatkozzatok mind! *(Hejj, hejj, hejj. Micsoda egy remek bemutatkozás. Kávét, teát parancsolsz a bemutatkozó műsorunk nézése közben? – Brazil)* Most, hogy a GURU klimaxban (gyk: változás kora) van, úgy gondoltam én is csatlakozom a „népes" táborhoz, lelkes amigás révén. Az újságról semmi jót nem fogok írni, azt már úgy is unjátok. Azt hiszem az élénkebb színárnyalatokat is érzékelő egyedek nincsenek nagyon elkápráztatva. Ez mondjuk nem is lényeges. A fényes papír miatt át kellett rendezni a házat, hogy mindenhol kedvező fényviszonyok legyenek az újság olvasásához. *(Az jó. Ugyanis azt olvastam valahol, hogy körülbelül félévente célszerű egy kicsit átalakítani a környezetünket, hogy ne unjuk el magunkat nagyon. Különben is, kell a változatosság. Mellesleg adtál egy jó ötletet, lehet, hogy ezentúl lakberendezési rovatot is indítunk. – Brazil)* A GURU szerintem túl felhasználói orientált. 30 oldalnál többet el se szoktam olvasni, úgyse értek semmit belőle. Mostanában úgyis mindenki megtanul PC-n, WC-n programozni, Amigán kár erőltetni, mert még sérvet kapunk. *(Orvosi rovat is lesz, úgy látszik. – Brazil)* Legegyszerűbb lenne leközölni egy Questionnaire-t az amigásoknak, aztán az egész lapot remixelni. Ennyi felhasználói még PC-n is sok! 4-5 oldallal mindenki meg-

elégedne. Helyette lehetne még egy pár oldal cheat. Nagy ötlet volt viszont a shareware rovat meg a szárnyasbetét melléklet. Kéne mellé még 1 hónapra való menzajegy, matekpuska, távcső, Lenin fejjel díszített horogkereszt, kopjafa, madárijesztő, bádogember, páncélököl, páncélökör, etc. Az újságot már nem is kellene elküldeni. Egyszóval: kérdőívet és több játékleírást! Le a felhasználói programokkal! Rákosit a Dunába, Nagy Imrét a kormányba! Le az atombombával! Le a Zsák Sirályokkal! Le a pincébe a krumpliért! Le az olaszt angollal keverő pofákkal! *(Úgy van! Úgy van! Brazil)*Éljen a hazaaaaaaaa!

Urbán Victory the Raver, Szentmártonkáta

Nocsak, nocsak. Sosem gondoltam volna, hogy a GURU ilyen viselkedést is kiválthat egyes emberi egyedekből. Úgy látszik valami komoly gond lehet velem, mert nem igazán értem, hogy jön ide a politikai rizsa meg miegyéb. Még a végén politikai összefoglalókat is közlünk majd, bár ahhoz előbb engem még le kell majd valahogy géppuskázni valakinek. Egyelőre ettől azonban nem félek, hiszen erről szó sincs (mármint a pol. összefoglalóról). Bár nem tudom, ha nem gyomláljuk ki a GURU-t és nem tisztítjuk meg mindenféle fölösleges felhasználói rovattól meg intimbetétektől, akkor még a végén kitör a forradalom. És mintköztudott, általában ott is lövöldöznek ami igen káros az egészségre, és még környezetszennyező is. De legalább atombombát nem fognak a fejemre ejteni, ha jól sejtem az előző levélből. Na mindegy, majd meglátjuk mi lesz. Ha jól sejtem, egyelőre rovatátalakulás nem.

Egy kis CD írási probléma

Kedves GURU! Szeretném a segítségeteket és néhány tanácsot kérni. Mostanában szándékozom A500-asomat lecserélni egy A1200-esre. A régi programjaimat viszont szeretném megtartani és feliratni CD-re. Itt jön a bibi. Van egy 540 megás vinyóm, erre másolnám fel archiválva az anyagokat. Egyik ötletem az volt, hogy beszerelem egy haver PC-jébe és a soros porton másolgatnám fel a HDD-re a programokat. Kérdésem: melyik program lenne a legalkalmasabb? Twin Express, PC2Am? És PC-n? Ezeket hol lehetne megvenni, uram bocsá „megszerezni"?

Nem rossz ötlet, csak használhatatlan. Mire az 540-es vinyót soros porton keresztül feltöltöd stuffal, addigra szépen megöregedsz és az egésznek semmi hasznát nem fogod látni. Ilyen összekötésnél nem érdemes nagy anyagokat mozgatni mert igazából csak kicsikre lehet kivárni amíg elkészül, és akkor is meglehetősen nagy türelem kell hozzá. Bár lehet, hogy csak én kényelmesedtem el nagyon. Na mindegy. Az említett programokat szerintem valamelyik BBS-en vagy az InterNet-en biztosan megtalálod, és nyugodtan le is töltheted őket, mivel ha jól emlékszem mind a kettő shareware anyag. A PC-s oldal miatt pedig ne fájjon a fejed, mert mindkét programnak meg van a PC oldala is. Ha esetleg nem férsz hozzá BBS-ekhez vagy az InterNethez, akkor küldj egy lemezt a Joco úrnak vagy az Anglernek, szerintem nekik megvan és el is küldik neked.

A másik ötlet az, hogy veszek egy HDD kontrollert és még egy 40 megás vinyót (3000 pénzért már láttam). A 40 megás lenne az Amigás, az 540-es pedig a PC-s. Probléma: CrossDos. Ezt mindenképpen szeretném megvenni. Hol kapható és kb. mennyiért? Működik-e 1.3 kickstarton? Ha nem, akkor van-e valamilyen hasonló program ami a particionáláson kívül rendesen elkezeli a PC-re formattált HDD-t? Egyik Amiga GURU-ban írtatok a CD[32] Developer Kitről. Felkeltette érdeklődésemet az ISOCD program. Azt írtátok, hogy ezen a CD-n van. Mit tegyek, vegyem meg az egészet, vagy külön is megvehető? Már csak egy kérdésem van. Örülsz? *(Fenemód. – Brazil)* Hol lehet kapni az AmiNet CD-ket? Sorry, ha túl sok kérdést tettem volna fel, de most írok először egy újságnak, és bennetek van minden reményem a témával kapcsolatban. Légyszíves levélben válaszoljatok, mert már most is tűkön ülök!

Balikó Sándor, Székesfehérvár

Először is szerintem meglehetősen nagy gyorsasággal pattanj le a tükről, nem lehet az olyan jó. Persze nekem mindegy. Naszóval. Ez a második ötlet már egészen járható út, mondhatnám azt is, hogy szinte tökéletes. Csak lehet kissé egyszerűbben is csinálni. Nyugodtan eladhatod az 500-ast és lecserélheted a géped 1200-esre, mert azon egyrészt futtathatók az 500-as programok szinte mindegyike, másrészt abban kapásból van vinyóvezérlő. Némi barkácsolás vagy hardver beszerzése után a szabványos PC viccmesterek simán ráköthetők. Sőt mi több, még használhatók is. Ugyanis a 3.xx Workbench része a CrossDos, ami remekül idomítható PC formátumú vinyó használatára is. Van azért vele egy kis nyűg, de ha egyszer rábírod a működésre (nem olyan nehéz) akkor nagyon jól megy. Akár nem is kell venned még egy viccmestert, bár a gép használata floppyval mondjuk nem egy kéjhömpöly. Én a helyedben vennék egy 80 megás kis vinyót és arra raknám fel a Workbenchet, az 540-est felformáznám PC formátumra, amit a CrossDos segítségével kezelnék. Így aztán ha tele van az 540-es, akkor el lehet vinni bárhova CD-t íratni. Ennek csak egy hátránya van, mégpedig az, hogy kénytelen leszel beérni az MS-DOS hihetetlenül korszerű file neveivel... Ennek ellenére ezt javaslom, szerintem nem érdemes direkt Amiga formátumú CD-t íratni, sosem lehet azt tudni, hogy hol és mikor lesz a CD-re szükséged, ahol nincs Amiga. (A Win NT és a 95 kezeli a hosszabb file-neveket, CD-n is. – JOCO). Bővebben pedig kéretik a Petroff nevű elmeháborodottat zaklatni egy neki címzett levélben, ő egészen pontos infokat tud az Amigás CD buliról mondani, sőt ha jó kedvében találjátok, még segít is. Egyébként pedig mindenkinek figyelmébe ajánlom a GURU-ban elkövetett CD-ROM cikkeit, amik egészen jól használható információkat tartalmaznak. Meg is vagyok lepődve a Petroffon. Vannak még csodák, mindig is mondtam, csak nem sűrűn bukkannak fel. Például az is nagy csoda lenne, ha meg tudnám neked mondani, hogy hol kaphatók az AmiNet CD-k, de szerintem egy napra egy csoda bőven elég, pláne ekkora csoda nincs is. Ha jól emlékszem, az Angler billentyűzetéből került ki egy cikk, amiben benne volt a beszerzési hely.

Most pedig egy régen esedékes röfögésem következik. Így a vége felé lenne még egy kérésem, pontosabban javaslatom. Néha lapozzatok, sőt olvassatok is bele az újságba mielőtt levélhegyekkel árasztotok el, kedves kispajtások. Számtalanszor érkezik olyan levél, ami olyat kérdez amit egyszer már leírtunk. Nem mintha nem szívesen válaszolgatnánk bárkinek is a levélére (pedig tényleg nem) pláne én, de magatoknak spórolnátok meg egy csomó időt és felesleges izgalmat, ha jobban körülnéznétek. Ha pedig valamilyen témával kapcsolatban merül fel kérdésetek, akkor az lenne a szerencsés megoldás, ha annak címeznétek a levelet, aki az adott témában a cikket írta. Ha ugyanis valamilyen szerencsétlen véletlen folytán nálam köt ki egy levél, akkor az bizony meglehetősen ritka esetben és komoly időveszteség után kerül a megfelelő kezekbe. Nem mintha az én kezeim nem lennének eléggé megfelelőek és nem mintha rosszindulatból tartanám vissza a leveleket, mindössze arról van szó, hogy eléggé feledékeny vagyok. Többen ajánlották már ez ügyben a Cavinton nevű csodaszert, de sajnos agyat az sem növeszt, úgyhogy bukik. Esetleg az lenne a megoldás, ha mindig minden levelet magammal cipelnék, de sajnos csak egy kis Golfom van és az a helyzet, hogy nem szándékozom mostanában teherautóra lecserélni. Pláne ezért nem. Így aztán nem marad más, nektek kell eldöntenetek, hogy pontosan megcímzitek-e a levelet az adott témában illetékes elvtársnak vagy vállaljátok a kockázatot, hogy a levél nálam köt ki. Nem mintha nem értenék mindenhez mint az köztudott, de mert igen szerény is vagyok, ezért nem akarok mindent én magam megírni. Uff, én beszéltem.

Huhh. Azt hiszem mára mindennel meg is lennénk, hiszen igen fontos információkkal halmoztalak el benneteket komoly életbölcsességekkel megspékelve és még az oly régen esedékes röfögésemet is sikerült végre besuvasztanom. Ennél többet egy napra senki sem várhat el tőlem, aki pedig mégis megpróbálja az vagy őrült vagy pedig egy karton sörrel közeledik felém. Azonban vállalkozó szellemű őrültek aránylag kevesen vannak körülöttem, a sörös támadás meg ma éppenséggel nem fenyeget ha jól látom, így most aztán nehéz szívvel és könnyes szemmel búcsút kell vegyünk egymástól, és szerintem csak egy hónap múlva találkozunk. Vagy valamikor máskor. Na csákány kispajtások.

Brazil

Assembly PROGRAMOZÁS

Hello everybody!

Ezúton értesítek mindenkit, hogy új vezetőt kapott az assembly rovat, mivel Hegyvári barátom feje fölött összecsaptak a hálózatozás hullámai, így nem tudta tovább vállalni a munkát. Először is ejtsünk meg egy gyors bemutatkozást! Wind Attilának hívnak, 20 éves vagyok, jelenleg az ELTE programozó matematikus szakának harmadéves hallgatója. Jelenleg a Bi0Hazard nevű csapatban tevékenykedem. Magamról még annyit, hogy három évig dolgoztam kábeltévénél. Ezt csak azért írom ide, mert valószínűleg igen sokan hallják közületek, főleg mostanában, hogy az Amigának vége, és hogy már nem érdemes rá fejleszteni, meg hogy nem jó semmire, maximum szórakozásra. Igaz, szórakozásra remek jó, de a TV-nél eltöltött évek alatt azt is tapasztaltam, hogy sajnos a nagy istenként emlegetett PC ezen a téren labdába se rúg az Amiga mellett. Amiga alapú professzionális rendszer ugyanis feleannyiból kihozható, mint PC alapú testvére. Félreértés ne essék, ezzel nem a PC-t szapulom, hanem az Amigát dicsérem. Ezen kívül azt hiszem, aki látta az újabb 1200-es demokat, az egyetért velem abban, hogy koránt sem szabad még ezt a gépet leírni, úgyhogy munkára fel!

Mit is várhattok akkor mostantól ettől az egy-két oldaltól? Nos, mint valószínűleg kitalálhattátok, én kissé más stílusban fogom vezetni a rovatot. Eddig igen hasznos oprendszer rutinokat olvashattatok itt, de mostantól visszatérünk a jó öreg hardware szadizós témákhoz. Az alapoktól fogunk indulni, és meghatározott tematika szerint keresztül-kasul bejárjuk az egész gépet. Úgy tapasztalom ugyanis, és éppen erről beszélgettünk Bearral, hogy néhány éve, a nagy Amiga lázban felnőtt generációhoz képest ti már jóval kevesebb információhoz juthattok, és a PC óriási előretörésének köszönhetően nem is nagyon maradtak Amigás haverok, akiktől kérdezni lehet. Éppen ezért arra kérlek benneteket, hogy ha valami kérdésetek van, akkor ne habozzatok tollat (vagy szövegszerkesztőt) ragadni, és kérdezzetek! Megígérem, hogy igyekezni fogok úgy vezetni a rovatot, hogy minél több hasznos dologról olvashassatok itt. Előzetes terveim alapján lesz szó optimalizálásról, főleg 68000-ra, de a megfelelő helyeken már 68020-ra is. Sajna nekem még mindig a jó öreg A500-am van, így javarészt erre optimalizáltam eddig, de amint meglesz az 1200-em, ígérem, igyekezni fogok átbillenteni az egyensúlyt a 68020 javára. Beszéljünk most egy kicsit arról, hogy milyen előismeretekre lesz szükségetek, hogy hatékonyan olvashassátok a rovatot! Mindenképpen kell a 68000 assembly utasításkészletét ismerni, ezzel ugyanis itt nem tudok foglalkozni. Szükségetek lesz az utasítások végrehajtási idejét leíró táblázatra, valamint olyan könyvekre, doksikra, ami az Amiga felépítésével és hardwarével foglalkozik. Remélem Bear nem szedi le a fejemet érte, ha itt most néhányat konkrétan is leírok. Az utasítások és a processzor működése igen jól le van írva az Ipari Informatikai Központ által 1985-ben kiadott 68000 Mikroprocesszorok, vagy a Novotrade gondozásában megjelent 68000-es mikroprocesszor család című könyvekben. Ez utóbbi azért jobb, mert már a 68020, 030, 040 utasításait és címzésmódjait is tartalmazza. Nem árt ha megvan az Amiga ROM Kernel Manual. Ez a gép hardware-ével foglalkozik, és talán az egyik legjobb forrás e téren. Egyetlen bibije, hogy angolul van. Nekem vannak a géphez magyar nyelvű leírásaim is, ha esetleg nem tudnátok beszerezni ilyet, akkor írjatok és megpróbáljuk megbeszélni, hogyan is juthattok hozzá. Ezen kívül van még két doksi amit ajánlok, az egyik a Developer Kit, a másik a Mapping the Amiga. Ez utóbbi kettő szintén angol nyelvű. Ezzel le is írtam mindent, amit én használok. Ha úgy tetszik, házi feladat beszerezni őket.

Van még egy nagyon fontos dolog amit le kell írjak, ez pedig az assembler kérdése. A legtöbben Asmone-t használnak, nekem viszont nem tetszik a debugja. Ezért én már a kezdetek óta Devpackkal dolgozom. Ennek nagyon klassz debuggere van, korrektül dolgozik az oprendszerhívások mellett is, viszont tudtommal nem fut 1200-en. Az viszont valószínű, hogy ami Devpackkal fordul, az Asmone-nal is menni fog. Azért írom, hogy valószínű, mert én még nem találkoztam olyan forrással, amit Devpackban írtak és nem fordult Asmoneban, de ez még nem jelenti azt, hogy nincs is. Viszont láttam már olyan rutint, amit az Asmone fordított, de a Devpack nem. Mély fájdalmamra a Devpack pl. nem volt hajlandó fordítani Hegyvári barátomtól kapott (egyébként a GURU-ban is megjelent) startup rutint, mert problémái voltak az OFFSET direktívával.

Na, azt hiszem ennyi rizsa után most már írhatnék valami hasznosat is. Mit is kell tudni az Amigáról általánosan? Az Amiga egy igen jól átgondolt és szervezett felépítésű gép. A CPU mellett több társprocesszor is helyet kapott benne. Feladatuk: mentesíteni a processzort a „rabszolgamunka" alól. Az egyik ilyen segédchip a Blitter. A Blitter segítségével képesek vagyunk téglalap alakú memóriarészeket másolgatni, vonalat húzni, poligont fillezni. A másik ilyen segédeszköz a Copper, melynek feladata a képernyő felépítése. (Részletesebben ld. később.) Ezek a chipek ún. DMA-n keresztül dolgoznak, így a processzort nem kötik le. Mi az a DMA? A DMA (Direct Memory Access = direkt memória elérés) azt jelenti, hogy a különböző eszközök, pl. a floppy, audiochip stb. közvetlenül férnek hozzá a memóriához. Az ilyen gépekben van egy ún. MMU (Memory Managment Unit) aminek az a dolga, hogy a memória-hozzáféréseket szétossza. Azt az időt, amikor a memóriához lehet férni, memóriaciklusnak nevezzük. A hang DMA, a lemez DMA, a sprite rajzolás a páros ciklusokat, a Blitter, a Copper és a CPU a páratlan ciklusokat használja. Rögtön itt ragadom meg az alkalmat arra, hogy elmondjam, mi is a különbség az ún. Chip ram, illetve Fast ram között. Nos, a Blitter, Copper, CPU mindig a páratlan ciklusokban férhet memóriához, ez világos. Egyszerre viszont csak egyikük teheti ezt. A fennakadás elkerülése végett definiálva van egy prioritás, ez pedig a következő: legnagyobb prioritása a képernyőkijelző hardware-nek van. Ez világos, hiszen neki muszáj kijelezni a képet. Ha nem tudna információhoz jutni időben, hogy mit is kell kijelezzen, az katasztrofális lenne. Ezután következik a Copper, majd a Blitter és legvégül a CPU. A CPU-nak muszáj memóriához férnie, hogy „olvasni" tudja a kódot. Memória-hozzáférését viszont a Blitter, Copper, képmező-hardware nagyobb prioritásuk miatt lassítják. A képmező-hardware, a Copper és a Blitter azonban nem tud a teljes memóri-

óhoz nyúlni, hanem annak csak egy részéhez. (Ez a rész kezdetben 512k, majd 1M, az 1200-ben pedig már ha jól tudom, 2M lehet.) A memória többi részét már csak a CPU olvashatja. Mivel viszont ott már nem kell versengenie az elérésben a többiekkel, az ott lévő kódot gyorsabban hajtja végre. Innen a név: Fast ram. Értelemszerűen a memória „közös" része a Chip ram. Persze ez most igen elnagyolt leírás volt, főleg arról, hogy ki mikor fér pontosan a memóriához. Célom viszont nem a teljesség, hanem az érthetőség volt. Bővebb infoért tessék böngészni a Rom Kernel Manual-t!

A cikk további részében vegyük nagyító alá az Amiga egyik óriási előnyét, a Coppert és használatát. A Copper, mint már szó volt róla, nem más mint egy segédprocesszor. A képernyő felépítésével foglalkozik, ennek terhei alól menti fel a processzort. Közvetlenül képes írni a rendszervezérlő regisztereket. A Coppert külön kell programozni. Három utasítást ismer: Wait, Move, Skip. Az utasítások a memóriában helyezkednek el, de csak Chip ramban lehetnek, mert a Copperlista címregisztere csak ezt tudja címezni. Most tekintsük át az utasításokat!

Wait: A Wait a Coppert várakozásra utasítja, amíg a video sugár pozíciója nem egyenlő (vagy nagyobb) a parancsban megadott koordinátánál. Amíg a Copper várakozik, nem használ memóriaciklusokat. Minden Copper utasítás két szó hosszúságú. A Wait esetében ez a két szó a következő:

Első utasításszó:
0. bit : értéke mindig 1
15-8 bitek : függőleges pozíció
7-1 bitek : vízszintes pozíció
Második utasításszó:
0. bit : mindig 0
15. bit : Blitter wait bit, általában értéke 1
14-8 bitek : függőleges összehasonlítás engedélyezése
7-1 bitek : vízszintes összehasonlítás engedélyezése

Az első szó gondolom egyértelmű. A második szóban viszont ott van a 15. bit. Ha ennek a bitnek az értéke 0, akkor a Copper a következőt teszi: vár, amíg a videosugár pozíciója nem egyenlő (vagy nagyobb) a megadottnál, de ezen kívül még a Blittert is bevárja. Lényegében tehát lehetőséget ad rá, hogy a Coppert a Blitterhez szinkronizáljuk. A második szóban a függőleges, ill. vízszintes összehasonlítást engedélyező bitek egy bitmaszkot adnak az első szóban definiált értékek és a videosugár összehasonlításához. Ha pl. a második szó 7-1 bitjei 0-k, akkor lényegében letiltottuk a vízszintes ellenőrzést. Amit ezen kívül még rögtön észrevehetsz, az az, hogy a függőleges pozíciót definiáló biteken max. a 255-öt tudjuk ábrázolni. Hogy a fenébe várhatunk akkor mondjuk a 300. rastersorra? A videoszámláló 9 bitet tartalmaz. Ezek közül a Copper csak az alsó 8-at figyeli. Az alsó nyolc bit viszont a 255. pozíció után átfordul, újra nulla lesz. Ha tehát a 300. sorra akarsz várni, azt két Wait-tel teheted meg. Az első Wait a 255,111-es pozícióra, a második pedig a 45,0 pozícióra vár. Ez kódban a következőképpen nézne ki:

```
dc.w $ffdf,$fffe        ;Wait 255,111
dc.w $2d01,$fffe        ;Wait 45,0
```

Mint látható, a vízszintes pozíciónak 7 bit van fenntartva. A vízszintes sugárpozíció 0 és 226 között változik, de mivel a Copper csak a felső 7 bitet figyeli, így összesen 113 különböző lehetőség van. Ez azt jelenti, hogy Copperrel vízszintesen csak 4 pixel (kisfelbontásban értendő) pontossággal időzíthetünk.

Move: Ez az utasítás egy 16 bites adatot mozgat át egy adott célregiszterbe. Ennek megfelelően felépítése nem túl bonyolult. Az első szó tartalmazza a célregiszter címét, a második pedig a mozgatandó 16 bites adatot. Igen, egyeseknek most joggal nyílt kerekre a szeme. Mi az, hogy az első szó tartalmazza a célregiszter címét? Ennek magyarázata viszont igen egyszerű. Az ismertető elején szó volt róla, hogy a Copper közvetlenül képes írni a vezérlőregisztereket, de csakis azokat! A vezérlőregiszterek pedig a $dff000 címtől kezdődnek. A kérdéses 16 bites címünk pedig nem más, mint ettől a címtől mért offset. Ha tehát az első szóban $180 van, akkor az a $dff180-as címet jelenti. Pl.:

```
dc.w      $0180,$0fff
```

Ez a Move utasítás a $dff180 (=háttérszín) regiszterbe tölt $0fff-et, azaz fehérre mázolja a hátteret. Az élet azonban nem ilyen egyszerű. Néhány dolgot még nem árt a fejünkbe vésni, ugyanis van néhány szabály a célregiszterek körül:

– A Copper bármely regiszterbe képes írni, melynek címe $20-nál nagyobb.
– A $10 és $20 közötti regiszterekbe csak akkor írhat, ha a COPCON regiszter ún. danger bitje magas, azaz 1. (Leírása a köv. számban)
– $10-nél kisebb című regiszterbe nem tud írni.

Skip: Ez az utasítás teljesen úgy néz ki, mint a Wait. Hatásában viszont korántsem ugyanaz. A Skip eredménye képpen a Copper átugorja a következő utasítást, ha a megadott pozíciót elérte, vagy már túlhaladta a videosugár.

Első utasításszó:
0. bit : értéke mindig 1
15-8 bitek : függőleges pozíció
7-1 bitek : vízszintes pozíció
Második utasításszó:
0. bit : mindig 1
15. bit : Blitter wait bit, általában értéke 1
14-8 bitek : függőleges összehasonlítás engedélyezése
7-1 bitek : vízszintes összehasonlítás engedélyezése

Csak zárójelben jegyzem meg, hogy erre az utasításra nem lesz gyakran szükség. Én például még sohasem használtam.

Egy copperlista tehát ezen utasítások szekvenciája. A lista végét egy lehetetlen (mármint bekövetkezés szempontjából) Wait jelzi:

```
dc.w $ffff,$fffe
```

Amikor a Copper ezzel találkozik, befejezi a program végrehajtását. A Copper természetesen ilyenkor nem végleg áll le, csak a függőleges visszafutásig pihen kicsit. Ekkor azonban újratöltődnek mutatói, majd újra és újra, képfrissítésről képfrissítésre végrehajtja a megadott listát. Nyilvánvaló, hogy így nem túl emberi Coppert programozni, ezért álljon itt egy könnyítő makrodefiníció. Arról, hogy hogyan adhatjuk át neki a programot, és hogyan indíthatjuk be a folyamatot, a következő számban lesz szó.

Iron Hawk of Bi0Hazard

```
HARDWARE_MYCOPPER_I     SET 1

;& - and
;! - or
;>> - rotating right
;<< - rotating left

CMove   macro   ;Value,RegNum
        dc.w    \2&%111111110
        dc.w    \1
        endm

CMoveL  macro   ;Value,FirstReg
        dc.w    \2&%111111110
        dc.w    \1>>16
        dc.w    (\2+2)&%111111110
        dc.w    \1&$ffff
        endm

CWaitLin        macro   ;Line
        dc.w    ((\1&$ff)<<8)!1
        dc.w    $ff00
        endm

CWaitHor        macro   ;HorPos
        dc.w    (\1&$ff)!1
        dc.w    $80fe
        endm

CWaitHor2       macro   ;HorPos
        dc.w    (\1&$ff)!$8001
        dc.w    $80fe
        endm

CWait   macro   ;Line,HorPos
        dc.w    ((\1&$ff)<<8)!(((\2&$ff)<<1)!1)
        dc.w    %1111111111111110
        endm

CSkipLin        macro   ;line
        dc.w    ((\1&$ff)<<8)!1
        dc.w    $ff01
        endm

CListEnd        macro
        dc.w    $ffff,$fffe
        endm
```

Hírek

CrossDOS / CrossMAC

Október közepén a Consultron update-et jelentetett meg a két népszerű programjához, CrossDOS-hoz és a CrossMAC-hez. Az update-k a CrossDOS verzió számát 6.02-ra, míg a CrossMAC-ét 1.04-re növelik kijavítva néhány (egyébként nem részletezett) hibát, és néhány új lehetőséget csempésznek a programokba.

Az új lehetőségek közé tartozik, hogy a file-névben esetleg előforduló szóköz karaktert aláhúzás (_) jellé konvertálják, mert PC gondok vannak a file-névben levő szóközökkel.

A CrossMAC-et is felgyorsították, a Mac formátumú hard diskek kezelési sebessége kb. 10-szeresére gyorsult az 1.0-ás változathoz képest.

Az update-ek szabadon terjeszthetők, de felhasználásukhoz szükség van az eredeti install lemezekre is.

CONSULTRON
8959 Ridge Rd
Plymouth, MI 48170
USA
Tel./Fax: (313) 459-7271
9:00 AM - 5:00 PM EST
E-Mail:
consultron@consultron.plymouth.mi.us

Gold Fish

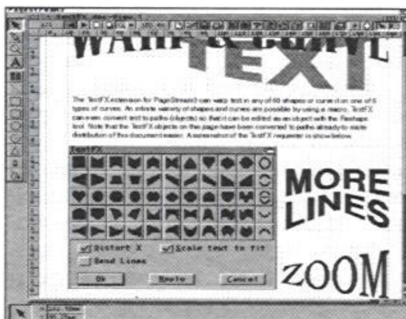
Nem számít újdonságnak, különösen most, hogy már megjelent a harmadik Gold Fish CD is. Azonban néhány mondatban célszerű megemlékezni róla, hogy megkíméljük e termék megvásárlásától az olvasók pénztárcáját.

A dupla CD rengeteg programot tartalmaz, melyek nincsenek tömörítve. Ennek megfelelően a file-ok száma igen magas – az egyik lemezen 47.000, a másikon 14.000 file található. Az összeállításból csak néhány dolgot emelnék ki, így pl. a Commodore include-file-okat, melyek terjesztési jogát megvásárolták. Vagy a rengeteg GNU licensszel terjesztett programot és forráskódjaikat, továbbá a tex rendszert.



TextFX

Hosszabb idő telt el azóta, hogy a legújabb PageStream 3.0 update-ről hírt adtunk, most itt a legújabb. A 3.0h2 megjelenésének oka, hogy 3.0h nem működött korrekt módon az új TextFX modullal.



A TextFX modullal 50 féle effekt alkalmazható a kiválasztott, akár több sornyi szövegre is. (Valamiért a nagyon emlékeztet a megoldás a Microsoft Word for Windows-ban is megtalálható WordArt programra...)

A modul ára $50, az Art Expression-nel rendelkezők számára csak $40.

Soft-Logik
PO Box 3838
Ballwin, MO 63022-3838
USA
Fax: 314-256-7773
BBS: 314-256-8971

Computer '95

Idén is megrendezték november 10 és 12 között a hagyományosnak számító kölni World of Amiga kiállítást (mely csak a két kiállítási csarnok egyikét foglalta el, a másik a „nem-Amiga" gépeké volt).

A tavalyi kiállítás után üde színfoltnak számított, hogy idén volt olyan cég, mely „official" állított ki. (Az elmúlt évben nem volt Commodore stand.) Annak ellenére, hogy forradalmi újdonságokat nem lehetett látni az Amiga Technologies kiállításán, szép számmal állítottak ki 1200 / 4000 / CD³²-es gépeket.

Az új gépek témakörében eddig még nem adtunk hírt Petro Tyschtschenko-nak a Los Angeles-i Video Toaster Expon mondott beszédéről, melyben kijelentette, hogy a következő Amiga generáció PowerPC alapú lesz. A jelenlegi tervek szerint PowerPC 604 RISC processzorra fognak épülni a gépek. Ennek érdekében a teljes operációs rendszert hardware függetlenné kívánják tenni, hogy lehetővé tegyék más platformokra való átvitelét.

Az Amiga Technologies és Phase 5 (a Blizzard turbókártyák gyártója) között fennálló jó viszonynak köszönhetően ígérik, hogy nem csak az új gépekben lesznek leérhetők a PowerPC processzorok, hanem az A1200/3000/4000-es gépekhez is készülnek majd teljes értékű turbókártyák.

Az időpontok kevésbé biztatóak. Az első PowerPC kártyák '96 vége előtt lesznek kaphatók, az első POWER AMIGA-kat 1997 első negyedévére ígérik.

1996-ra két további ígéret is van: az első negyedévbe 68060 alapú A4000T gépek, míg valamikor '96 folyamán új „entry-level" gép jelenik meg. Ez biztosan az A1200-re fog épülni, gyorsabb processzorral, több memóriával és CD-ROM bővítéssel.



Végül beszámolhatunk egy „új" Amiga Technologies termékről is, az M1438S monitorról, mely tulajdonképpen az ismert Microvitec monitorral egyezik meg, némi átcímkézés után. A 14 "-es képátló, 0.28 mm-es raszterméret, és az hogy a PAL módok mellett képes a VGA (jellegű) módok megjelenítésére már önmagukban figyelemreméltóak. E mellett stereo hanggal is rendelkezik.

Néhány technikai adat:
- Sorfrekvencia: 15-36 kHz
- Képfrekvencia: 50-80 Hz
- Felbontás:
  - 800×600, non-interlace,
  - 1024×768 interlace
- Bemenetek:
  - RGB
  - stereo hang (RCA)

A monitor ára: 599 DM.

(JOCO)

A Rendszerbarát

Az előző számban elkezdtük a SAS/C speciális kulcsszavainak ismertetését. A rendelkezésre álló hely, azonban az __aligned kulcsszó példáinál elfogyott. Most onnan a példákhoz kapcsolódó megjegyzéssel folytatjuk a sorozatot.

Az __aligned-ről elmondottakat illusztrálja az, hogy az RTS után került egy helykitöltő NOP is, hogy a függvény hossza 4-nek a többszöröse legyen. A másik megjegyzés, hogy bár üres függvénynek látszik – valójában nem az. A veremben helyet foglal az x váltózónak... – egy void func(void) függvény tényleg csak egy RTS-ből áll!

```
;   1: void func(void)
;   2: {
0000  4E75                RTS
;   3:    /* your code here */
;   4: }
0002  4E71                NOP
```

__chip, __far és __near

A __near, __far és a __chip kulcsszó lehetővé teszi annak a szekciónak a megadását, melybe a szóban forgó adatot a fordító elhelyezze. Függvények esetén a __near és a __far kulcsszó megadása csak a függvény prototípusánál szükséges.

Alapértelmezésben a fordító minden deklarált static vagy extern tárolási osztályú változót a near adatszekcióba helyez. Az A4 regiszter mutat a szekció kezdetére. A fordító 16 bites A4-re vonatkozó relatív hivatkozásokat generál a near adatszekcióban elhelyezkedő extern vagy static változókra. Ezek a hivatkozások rövidebb kódot eredményeznek mint a 32 bites hivatkozások.

A far adatszekcióban elhelyezkedő változókra 32 bites hivatkozásokat generál a fordító. Amikor a rendszer betölti a programot, akkor ezeket a 32 bites hivatkozásokat az adat aktuális címével helyettesíti.

A fordító szintén 32 bites hivatkozásokat generál a chip memóriában elhelyezkedő elemekre. A chip memória a memória legalsó 512 kB, 1 vagy 2 MB-os tartománya, az aktuális hardware-től függően. A fordító *data* opciójának használatával megváltoztatható az alapértelmezésbeli extern és static adatszekció. Ezenkívül az alapértelmezés minden változóra is felülírható a változó __near, __far, ill. __chip kulcsszóval történő deklarálásával.

```
__near char a[10];  /* Allocate a 10-byte array in
the near sec*/
__far  char b[10];  /* Allocate a 10-byte array in
the far sec */
__chip char c[101;  /* Allocate a 10-byte array in
the chip sec*/
```

A fordító korábbi változataival való kompatibilitás érdekében a fordító elfogadja az aláhúzás nélküli változatokat is. Mindamellett ezek a formák megsértik az ANSI szabványt és nem megengedettek, ha az *ansi* fordítási opció be van kapcsolva.

Függvények esetén a __chip kulcsszó nem hordoz jelentést. Ám a __near kulcsszóval deklarált függvényeket mindig 16 bites relatív ugrással hívja, akkor is ha a *code=far* opció volt megadva a fordításkor. A __far kulcsszóval deklarált függvényeket mindig 32 bites relatív ugrással hívja, akkor is ha a *code=near* opció volt megadva a fordításkor. A következő példában szereplő függvény 32 bites címzéssel kerül meghívásra:

```
__far int func(int x);
```

__interrupt

Lehetőség van függvények deklarálására az __interrupt kulcsszóval annak jelzése érdekében, hogy megszakítás-kezelő rutinból kerül meghívásra. Az __interrupt kulcsszóval történő definiálás hatására nem generálódik verem ellenőrző és bővítő kód.

Az __interrupt kulcsszót a függvény definíciójánál kell megadni, a függvény prototype-nál nincs hatása. Függvény pointerek es más adatok esetén a kulcsszó értelmetlen.

__asm, __regargs és __stdargs

Rendesen a C függvények a paramétereiket a verem felhasználásával adják át egymásnak. Annak eléréséhez, hogy a függvények néhány vagy az összes paraméterüket regisztereken keresztül adják át, a függvényeket az __asm vagy a __regargs kulcsszóval kell deklarálni vagy a *parameters=register* fordítási opció alkalmazása szükséges.

Az __asm kulcsszó esetén megadható, hogy az egyes paramétereket mely regiszterben fogadja a függvény.

Ha egy függvény a __regargs kulcsszóval kerül deklarálásra vagy a függvény fordítása *parameters=register* opcióval történik, akkor a függvény néhány argumentumát stack helyett a regiszterekben fogadja. Kimondottan az első két ponter argumentumot az A0 és A1 regiszterekben, az első két egész jellegű argumentumot a D0 és D1-ben. Ha a *math=68881* opcióval történik a fordítás, akkor az első két double-t az FP0 és FP1 regiszterekben. Minden más argumentum a stack-en keresztül kerül átadásra.

A fordító úgy jelöli meg az olyan függvényeket a linker számára, melyek regiszterekben várják az argumentumaikat, hogy @ (at) jelet helyez a függvény neve elé. Az @ jel a szokásos aláhúzás (_) jel helyére kerül a függvények neve előtt.

Ha a program a *parameters=register* fordítási opcióval kerül fordításra, de egy vagy több függvény esetén a stack-en keresztül kell a paramétereket átadni, akkor ezeket a függvényeket a __stdargs kulcsszóval kell deklarálni. A __stdargs kulcsszó hatására a paramétereket a veremből veszi a függvény.

Ha egy olyan függvényt írunk, melynek a neve megegyezik egy könyvtári függvényével, akkor szükséges a __regargs kulcsszó megadása, vagy a *parms=both* vagy a *parm=register* fordítási opció használata.

Az __asm, __regargs és __stdargs fontosak mind a függvény definíciók, a prototype-ok és a függvény pointerek esetén is.

__saveds

Ha egy függvény definiálása a __saveds kulcsszóval történik, akkor a fordító kiegészítő kódot generál a függvény kezdeténél, mely a near adatszekció kezdőcímét betölti az A4 regiszterbe. Egy függvény definiálása a __saveds kulcsszóval egyenértékű a függvény saveds opcióval történő fordításával.

A near adatszekció címének A4 regiszterbe töltése akkor hasznos, ha a kérdéses függvény meghívása egy külső programból történik. Például, ha a függvény egy ún. callback függvény, vagy egy shared library függvénye.

Ha nem a libcode opcióval történik a fordítás, akkor az A4 regiszter inicializálási értékét az _LinkerDB abszolút szimbólum adja a következő módon:

```
LEA    _LinkerDB,A4
```

Ha a libcode opcióval történik a fordítás, akkor a linker a _LinkerDB-t az A6-hoz képest relatív offsetként értelmezi (nem abszolút szimbólumként). Az A6 regiszter a library belépési báziscímére mutat, a library minden belépési pontja esetében. Ebben az esetben az A4 feltöltéséhez generált utasítás a következő:

```
LEA    _LinkerDB(A6),A4
```

A _LinkerDB-t a linker inicializálja, hogy a near adatszekcióra mutasson.

Rezidenssé tehető programok nem hivatkozhatnak abszolút szimbólumokra. Ezért a __saveds kulcsszó vagy a *saveds* fordítási opció nem használható, ha a programot a cres.o, vagy a catchres.o startup modullal kívánjuk linkelni.

Legközelebbre marad még néhány gondolat a kulcsszavakról...

(JOCO)

CHEAT MODE

BEHIND THE IRON GATE (ZA ZELANA)

Mind tudvalevő, ez a game 500-ra készült és a második lemez nem DOS-os, ebből kifolyólag nem installálható HD-re. Ha viszont egy Disksalv-al vagy egy Quartertools-al visszahozzuk a letörölt fájlokat az első lemezről, akkor érdekes módon előtűnik az install-program, amellyel ezekután már könnyedén rányomhatjuk a wincsinkre. Csak egy dolgot nem értek ebben, még pedig azt, hogyha egyszer már megírták azt az install-scriptet akkor mért kellett utána letörölni?! Nekem itt bűzlik valami, lehet, hogy ez is valamilyen AMIGA leépítő-kampánynak a része, ki tudja?

TURRICAN1

A High-score táblába adjuk be, hogy `BLUESMOBIL` és máris 99 élettel irthatjuk a gonosz szörnyikéket. (Érdekes, de én ilyenkor csak BILL GATES-fejű monstereket látok, és valahogy mindig én győzök.)

TURRICAN2

A főcímképernyőn nyomd meg a space billentyűt, ezzel a zene-menübe kerültél. Itt nyomd meg a következő gombokat: 1, 4, 2, és kétszer az ESC, ezután örök élettel ronthatsz neki a játéknak.

TURRICAN3

A következő kódokat játék közben begépelve könnyíthetünk magunkon (mi köze van a turrican-nak a vécézéshez?):
DESTRUCT – végtelen bomba
ETERNITY – végtelen energia
BEAMMEUP – level skip
ROLLING – végtelen „roll"energia.

BY FRANKIE

LIONHEART

Húzzuk a Joyt balra–le, és (P)ausáljuk le a játékot. Ezekután CTRL+HELP–re egy kis földrengés jelzi a cheatmode beindulását. Ezután:
F1–F10+1–5 – Szintlépések
RETURN – Újabb földrengés
S – hanghatások ki/be
KURZOR FEL/LE – hangerő fel/le
CTRL – egérrel bárhova vihetjük a pályán hősünket, és újabb „CTRL"–ra mehetünk is tovább

MANCHESTER UNITED

CTRL+ESC–re azonnal vége a mérkőzésnek, az eredmény 5–0 (csak kár, hogy nem a mi javunkra)

MEGABALL

JOBB–AMIGA+P, és máris könnyebb a játék (de a highscore–nak annyi)

MICROCOSM CD[32]

Pause után csak egy laza mozdulat kell a cheat–hez: FEL, LE, BALRA, JOBBRA a padon, ezután az összes színes gomb lenyomása mellett az irányítógombot meg kell tekerni az óramutató irányával ellenkezően amíg egy fura hangot nem hallani. Ez örök energiát ad, és a következő pályát már mi választjuk ki.

MORTAL KOMBAT (I)

A címképernyőn „CATHULU", innen már egyszerű. Ja, és a Cheatmenüben „RJC". Ezenkívül a „Kódos" képernyőn (szürke alapon vörös szöveg) írjuk be: „VAMPIRE" ez ugyanaz mint a II–ben a FIONA (mi az, hogy nem tudod mit csinál? nincs meg az előző szám???)

MR NUTZ

a térképképernyőn „DONTPANIC". Ezután:
A – mindenféle táp
Q/W – +/- csillag
F5\F6 – +/- élet
F7/F8 – +\- gyémánt
F9/F10 – +/- bomba
és az ugrálós pályákon:
F1 – „Tűzgolyó"
F2 és F3 – a két pajzs

OVERKILL

A highscore listába NZL–ként kerüljünk fel, a következő játék örökélettel megy.

POPULOUS II

A legjobb isten kódja
ADKITAKDVGZLRGWZ
ADKIUCMCZNDIFINL
ADKIUCKBZNZEFIWX
vagy ADKITDMEVQDPXWTN. (Valamelyik biztos jó.) Ezenkívül (ha ez nem elég), ha villámot (levegő/1) varázsolsz, a Bal Gomb mellé nyomd le az 1– et, így nem fogy közben a mana.

PROJECT X

Az első pálya végén repülj be az űrhajó „száján", és egy kis rejtett pálya jön. Ha végigcsinálod, kapsz 3 életet, és. . . .

QUIK THE THUNDER RABBIT

kódok:
SUCOLOKU – sérthetetlenség
SILIRONE – 2. pálya
FUNETOCU – 3. pálya
RODECOLE – 4. pálya

RAILROAD TYCOON

F1 után SHIFT+Y és SHIFT+4 sok pénzt ad (32. 000. 000) után átpörög

RICK DANGEROUS I&II

Highscore listába POOKY: pályaválasztás

SCOOBY DOO & SCRAPPY DOO

Gyorsan írjuk be:
„qwertyuiopasdfghjklzxcvbnm" és sok–sok continue a jutalmunk. A térképen pedig SCOOBY DOO–val örökéletet kaphatunk.

SYNDICATE

Jó kis cégnevek:
ROB A BANK – 1. 000. 000 pénz
COPER TEAM – pénz+fegyverek
WATCH THE CLOCK – gyorsabban telik az idő
OWN THEM – 1 misszió van hátra, és kész is...
NUK THEM – bármelyik ország játszható
MARKS TEAM – ezt érdemes megnézni...
(csak úgy megjegyzem, hogy egy céget át lehet nevezni. . . . . .)

TINY SKWEEKS

000—ADJUACES	005—"ENTRLACO	010—TANGVILI
015—PREPPAND	020—OCTOGLAB	025–PETRACCE
030–COCKSTUM	035–ABROINST	040–DECLDROL
045–LAUGMAGE	050–NONHMISC	055–PEASANCH
060–COBEGALE	065–EUGERUNE	070–PORTCARO
075–SAILZOON	080–NICKMAST	085–WORKLAUD
090–BADIVELL	095–QUARFELD	100–MUAD DIB

TITUS THE FOX

C+AMIGA+AMIGA+F4– re 99 életet ad a proggy. És ha így se menne, itt vannak a kódok:

1–2625	2–8455	3–2974	4–4916
5–1933	6–0738	7–2237	8–5648
9–6390	10–8612	11–4187	12–1350
13–9813	14–5052	15–3360	16–2045

TRANSARCTICA

Címképernyőn állítsd az egeret az egyik sarokba, és nyomd le egyszerre az ALT+CTRL+BAL EGÉRGOMB kombinációt.
Bal felső sarok: szupervonat
Jobb felső: szuper ellenség
Bal alsó: minden!
Jobb alsó: endsequence

by GMD

aprόHIRDETÉS

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.
1399 Budapest, Pf. 701/765

Veszek: A1200, wincsi, turbókártya, A500.
Tel.: 256-17-40 Zoli

Eladó: Commodore 1084S színes sztereo monitor (17e Ft), 6 hónapig garanciális TRA turbókártya (20e Ft), sztereo hangdigitalizáló (3e Ft).
Fábián Zoltán
8500 Pápa, Közép u. 9.

Dél-keleti Tartomány Amigái! Klub alapítás céljából jelentkezzetek a Birodalmi Főmágusnál!
Kovács János
5516 Körösladány, Baross u. 9/1.

Eladó egy kitűnő(!) állapotban lévő 1084S színes monitor + monitorszűrő Amigához 24000Ft.-ért.
ifj. Ilyés Ernő
Tel.: 226-97-63

Amiga játékprogramokat cserélnék.
Jaguer Tamás
6500 Baja, Pandúr u. 58.
Tel.: 06-79-322-443

Amiga CD[32] + 6 db CD 37.000 Ft, Amiga 500 + 512 kB RAM + 2.05 Kickstart + IDE vezérlő + 120 MB HD + color monitor + lemezek + joy 40.000 Ft. eladó.
Tel.: 168-5095

Széleskörű programcsere Amigán! A600 (V1.3-V2.05). Mortal Kombat, Final Fight (eredeti) eladó! Graphic AC c. (Amiga!) prg-t, C64-es drive-ot veszek0 Érdeklődni válaszborítékkal:
Gazda Zoltán
7400 Kaposvár, Kunffy u. 27.

Eladó Amigához hangdigi 2.900 Ft-ért, egér-automata kiválasztó 1.200 Ft-ért.
Riczák Ferenc
Tel.: (32) 440-734 du. 2 óra után.

ParNet, illetve AT-buszos (2.5-3.5) winchester kábel olcsón eladó! Valamint A500-hoz HD kontroller és egy új 540MB-os wincsi eladó!
Vámos László
Tel.: 184-97-43

Eladó egy A500 V1.3 + 512 kB bővítő + TV modulátor + 150 lemez + 3 db JOY + szakkönyvek.
Tel./üzenetrögzítő: 280-5506

GVP-1230II – 68EC030 – 40MHz-es processzorral – 4 Mbyte RAM-mal – 50MHz-es 68882-es FPU-val eladó. Ára csak 65.000 Ft., esetleg cserére érdekel sima FAST-RAM kártya vagy 68020-as turbókártya, értékegyeztetéssel. Telefon munkaidőben:
Valent Zsolt
186-9624

Eladó: M-TEC 1230/28, co-proci-81/28, MMU turbókártya.
Érd.: 06/83/ 341-923

Amiga 500 (1 MB) eladó TV-modulátorral, programokkal, esetleg külső drive-val és monitorral is.
Tel.: 291-8244

Amiga1200-as 60 lemez + joy + egér + könyv eladó 45000Ft.-ért.
Nagy Péter
3881 Abaújszántó, Petőfi út 32.

CD[32] + 8 játék olcsón eladó. Irányár: 43.000 Ft (ruppó). Bátran Tárcsázz!
Tel.: (06-52) 444-461
(kösz a rajzot – GURU)

Amiga CD[32] eladó + 5 db CD és 2 db control pad. Ára: 25.000 Ft!
Esetleg PC-CD-k cserébe érdekelnek!!!
Linke Rudolf
1165 Bp., Koronafürt u. 48/I. I/1.
Tel.: 407-1076

Eladó Amiga 1200 + 120 MB HDD + 2 joystick + egér + színes monitor + 100 db lemez + könyvek. Ár: 59.000 Ft.
Liebe István
2220 Vecsés, Ágnes u. 7.

Amiga 500, Bodega Bay, 4 MB RAM, monochrome monitor, TV modulátor, 51 MB winchester + tartozékok. Irányár: 55 eFt.
Tel.: 36/358-511

A500(+)-hoz AT-BUS vinyócsatoló kapható.
Tel.: (22)-382-427 (20 h után)

Eladó egy alig használt, garanciális 3,5"-es 340 MB-os Western Digital winchester, esetleg 1084S monitorra cserélhető.
ifj. Koklucz Tibor
2660 Balassagyarmat, Szabó Püspök 33/1
Tel.: 06-35-314-509

AMIGA
szerviz, kiegészítők
1133 Bp., Kárpát u. 7/a.
Tel./Fax: 149-7909
HELIX COMPUTER

Budatétényi Amiga Klub
Minden szombaton 9:30-tól 15:00-ig.
Budatétényi Művelődési Központ,
Budapest XXII., Nagytétényi út 35.
"Világ Amigásai Egyesüljetek!"
Inf.: Illyés Ernő • Tel.: 226-97-63

Bélyeg helye

GURU
BUDAPEST
Pf. 701/765
1399

Feladó:

Bélyeg helye

GURU
BUDAPEST
Pf. 701/765
1399

Feladó:

A GURU Lapkiadó céges és magán terjesztőket keres vidéken!

Számítástechnikai és egyéb üzletek jelentkezését várjuk a 113-0114-es telefonszámon.

Kedvező terjesztési feltételek!

SONY MUSIC JÁTÉK

GURU 95/8

A nyertesek:

Herczeg Ferenc, Újszász
Tatai Róbert, Mór
Szép Norbert, Csurgó
Szekeres László, Sátoraljaújhely
Beregszászi Attila, Ősi
Kósa Eszter, Budapest
Ferenczi Gyula, Budapest
Straub György, Érd
Kiss Csaba, Csongrád
Balogh Péter, Sátoraljaújhely

Gratulálunk a nyerteseknek, a nyereményeket a Sony postán küldi el.

Megrendelőlap

Megrendelem az alábbi CD-ROM-os kiadványokat:

☐ CD GURU 95/5	990 Ft
☐ CD GURU 95/4	990 Ft
☐ CD GURU 95/3	990 Ft
☐ CD GURU 95/2	990 Ft
☐ CD GURU 95/1	990 Ft
☐ ECTS CD	990 Ft
☐ DOOM FOREVER	1490 Ft

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

Extra kedvezmények:

☐ CD GURU 95/1-2-3	2700 Ft
☐ ECTS CD + DOOM CD	2300 Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:
☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

☐ Előfizető vagyok, így igénybe veszem az ECTS CD és a DOOM FOREVER CD-re a kedvezményt!

Megrendelőlap

☐ GURU 1993/9-10
☐ PC GURU 93/1
☐ PC GURU 93/2
☐ PC GURU 94/1
☐ PC GURU 94/2
☐ PC GURU 94/3
☐ PC GURU 94/4
☐ PC GURU 94/5
☐ PC GURU 94/6
☐ PC GURU 94/7
☐ GURU 94/8
☐ GURU 94/11
☐ GURU 94/12

....db * 198 Ft = ... Ft

☐ GURU 1992/1
☐ GURU 1992/2
☐ GURU 1992/3
☐ GURU 1992/4
☐ GURU 1992/5
☐ GURU 1993/1
☐ GURU 1993/2

....db * 165 Ft = ... Ft

☐ GURU 1994/9-10

....db * 278 Ft = ... Ft

☐ GURU 1995/6

....db * 298 Ft = ... Ft

☐ GURU 1995/1
☐ GURU 1995/2
☐ GURU 1995/3
☐ GURU 1995/4
☐ GURU 1995/5-6
☐ PC GURU 1995/3
☐ PC GURU 1995/4
☐ PC GURU 1995/5
☐ PC GURU 1995/7

....db * 248 Ft = ... Ft

☐ GURU 1993/3
☐ GURU 1993/4
☐ GURU 1993/5
☐ GURU 1993/6
☐ GURU 1993/7
☐ GURU 1993/8
☐ GURU 1993/11
☐ GURU 1993/12
☐ GURU 1994/1
☐ GURU 1994/2
☐ GURU 1994/3
☐ GURU 1994/4
☐ GURU 1994/5
☐ GURU 1994/6
☐ GURU 1994/7
☐ Joypad 94/1
☐ Joypad 94/2
☐ Joypad 94/3
☐ Joypad 95/1

....db * 179 Ft = ... Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:
☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Összesen: .... Ft

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ 1 éves GURU előfizetés (2480 Ft)
☐ 1/2 éves GURU előfizetés (1240 Ft)
☐ 1 éves PC GURU előfizetés (2480 Ft)
☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1240 Ft)
☐ 1 éves CD GURU előfizetés (3500 Ft)
☐ 1 éves JOYPAD előfizetés (676 Ft)
☐ 1/2 éves JOYPAD előfizetés (338 Ft)

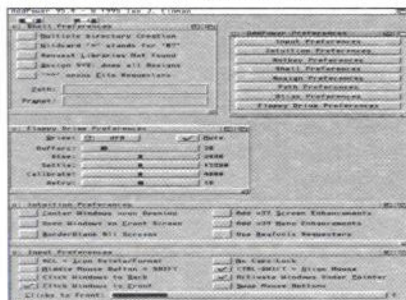
PD ZÓNA

AddPower 95.4

7 in 1

Ismét egy olyan commodity, mely korábban csak több, hasonló commodity-k használatával hozzáférhető funkciókat tartalmaz egyetlen programba integrálva. A szerző véleménye szerint legalább hat, vagy hét más program használata váltható ki az AddPower segítségével.

Az assembly nyelven írt program segítségével lehetőség van grafikus felület segítségével beállítani az Alias, Path, Assign, Prompt és CD parancsokkal megadható rendszerparamétereket. E mellett saját funkcióihoz és tetszőlegesen megadható külső programok indításához billentyűkombinációkat rendelhetünk. Ezzel azonban még nem merítettük ki a lehetőségeket, többek között Click to Front, Click to Back, Align Mouse, Sun Mouse, Swap Buttons, No Caps-Lock és mindenegyes drive-hoz külön konfigurálható No Click.



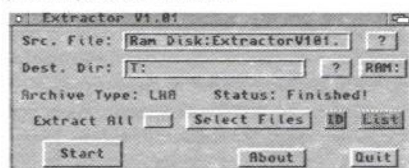
Az OS2.0+-t igénylő program shareware, regisztrációs díja $20.00. A Compuserve tagjainak lehetőségük van a elektronikus úton is regisztráltatni a programot, ekkor nem kell a pénz átutalásával külön foglalkozni – a legközelebbi számlán jelenik meg az összeg.

Extractor V1.01

Kicsomagolni nem nehéz

Vagy mégis? Sokan nem szeretik, ha egy archive file-ból egy, vagy két file-ra van szükségük, akkor viszonylag sokat kell gépelniük, vagy megfelelő lehetőségekkel rendelkező filemanager programot kell használniuk. És akkor még nem is említettük azt, hogy e programok paraméterezése némileg eltér egymástól, így még arra is kell figyelni. A program jelenleg az LhA, LZX, UnZip és az UnARJ használatát támogatja.

Az Extractor segítségével egyszerűen megadható mind az archive, mind az(ok) a file(-ok) melye(ke)t ki kívánunk tömöríteni. Ez utóbbi egy requesteren keresztül, melyben kiválaszthatók a szükséges file-ok. A program CLI-ből önmagában is használható, a szerző azonban valamilyen file manager programmal párosítva javasolja alkalmazását.



A program Giftware, a szerző minimum $5 kér a regisztrációért, vagy saját magunk által írt program teljes változatát. A regisztráció ebben az esetben viszonylag egyszerűen megtehető, lévén e program szerzője magyar, így (valószínűleg) forintban is elküldhető a regisztrációs díj.

FiDED 39.171

Lista a gyűjteményről

A FileID Extractor Deluxe egy speciális kicsomagoló program, mely egyetlen, a tömörített file-ok tartalmát leíró ún. file_id.diz nevű file-t csomagol ki a különféle (DMS, LhA/LZH, LZX, ZIP, futatható és text) file-okból, majd ezeket a file-okat egyetlen szövegfile-lá fűzi össze. E file_id.diz-ben tárolt azonosítók használata leginkább BBS-ekre jellemző, így akinek nincsenek BBS-ről származó „stuff"-jai nem sok hasznát veszi e kis programnak.

A lista készítésre kijelölt file-ok több könyvtárban is elhelyezkedhetnek, megadható, hogy a listában ábécé vagy dátum alapján legyenek rendezve. Lehetőség van file-ok kizárására is, de nincs lehetőség file-okat egyenként megadni – csak teljes alkönyvtárakra generálható lista. Megadható továbbá az is, hogy az egyes file-ok leírása között legyen-e üres sor.

A szabadon terjeszthető program Giftware, használatához OS2.04+ szükséges. A FiDED néhány apróbb problémától eltekintve jól működik, pl. ne legyen megadva az LHAOPTS környezeti változóban a -a kacsoló, mely az attribútum bitek visszaállítását írja elő, mert ekkor probléma léphet fel, ha valamelyik file-ban a File_ID.diz törlés ellen védett.

FileIDSaver V1.3

Ugyanaz másképp

Természetesen ugyanarra a célra több program is található. E program nem rendelkezik grafikus felülettel, azonban jóval több paramétere állítható be a parancssori opciók segítségével.

A program az LhA, zoo, dms, lzx, zip és text file-okból képes kicsomagolni file_id.diz-ben tárolt információt. A kötelezően megadandó paraméterek között a file-névnek, a listafile neve, a név, a file méret és szöveg közötti szóköz karakterek számát kell megadni. De megadható, sok más között az is, hogy mi kerüljön a listafile-ba abban az esetben, ha nincs file_id.diz a file-ban.

A programot a szerző a DOpussal történő használatra fejlesztette, így annak rekurzivitásra vonatkozó kapcsolója lehetővé teheti egész alkönyvtárakról az egyszerű listakészítést, vagy használhatók az AmigaDOS spat/dpat scriptjei is.

Az OS2.04+-t igénylő program shareware, regisztrációs díja 10 DM, vagy 10 lemez. A program mellé csomagolva megtalálhatjuk a használatához szükséges tömörítőket is (LhA, lzx, UnZip, ...).

LS Dictionary 2.0

Szótár és fordítóprogram

Ismét egy magyar fejlesztésű programról van szó, mely a szótárazás és fordítás fárasztó (de ugyanakkor rendkívül hasznos) folyamatát szeretné számítógépesíteni Amigán is.

A program segítségével lehetőség van angol, német és magyar nyelv között tetszőleges irányban szavak fordítására. Minden egyes irányban kb. 65-72 ezer szó, ill. kifejezés áll a rendelkezésre. Sőt a translator.library segítségével az egyes szavak kiejtése is meghallgatható.

A programból egy parancssoros változat érhető el demo verzióként, mely csak angolról magyarra fordít. A teljes változat kb. 27 MB helyet igényel a hard disken és 250 Ft-ért vásárolható meg a program szerzőjétől. Azonban a HiSoft BASIC-ben készült demo változat keresési sebessége messze elmarad az ígért max. 2 másodperces értéktől, mellesleg nem a szabványos kódú ő betűt használja, pedig erre is létezik magyar szabvány.

(JOCO)

PROGRAMOZÁSTECHNIKA

Újra itt a GURU és újra itt van a Programozástechnika is. Ezúttal egy rendhagyó résszel. Hogy mitől rendhagyó? Több dologtól is, az egyik az, hogy nem bosszantom JOCO-t ábrákkal, amik megnehezítik a cikk betördelését. A másik az, hogy Windows '95 alatt Office '95-ben készült. A harmadik ok pedig, hogy megtudtam némi dolgot a számítástechnika érettségiről, ezúttal pontos és hivatalos információkkal rendelkezem, és a rovat fele (kb. 1 oldal) ezzel foglalkozik a továbbiakban. A negyedik dolog amitől különleges az, hogy ez az első olyan cikk, amit technikai okok miatt négyszer is újra kellett írnom, mert a file mindig elszállt. Tehát szálldosnak a file-ok, jó a file-kezelés, jó téma a cikk második felének, bár azt hiszem nem fog minden beférni, de legfeljebb több részletre bontjuk, és már meg is van a jövő hónapra is a programozástechnika.

Most, hogy megtelt a bevezetőnek szánt hely, ideje a téma közepébe vágni. Méghozzá a múltkori témáéba, mert a többi témának még csak az elején tartunk...

Múltkor a multiplexer-demultiplexer páros egyik felét lerajzoltam nektek, a másikat mostanra megígértem, de hát nem jutna rá hely, tehát csak egy pár szót ezekről a kis kütyükről. Az alapján mindenki meg tudja rajzolni a kütyü másik felét, amit egyébként nagyon egyszerű átrajzolgatni. A trükk annyi, hogy az előző számban adatkimenetként használt vezetékek lesznek az adatbemenetek és fordítva. A sok ÉS kapuból álló rendszernél is értelemszerűen megcseréljük a ki- és a bemenetet. És a volt adatbemeneti és mostani adatkimeneti vezeték egyszerű csatlakozásait VAGY kapukra cseréljük. A két kütyüvel megoldható, hogy egy szál dróton sok szál drót jelét küldjük át a multiplexer és a demultiplexer között. Ez nagy pechünkre a sebesség rovására megy, és a minőségnek sem tesz jót. Mondanom sem kell, hogy a távközlés egyes területein persze alkalmazzák ennek a rendszernek az analóg változatát. Persze hála istennek a legtöbbször nem időosztásos módszerrel próbálnak meg több jelet egyszerre felvinni egy vezetékre, hanem két teljesen különböző időben érkező jelet pakolnak rá. (Aki még nem jött volna rá, a telefonközpontról van szó mint általános alkalmazásról. Persze a kevésbé szép eset amikor több egyszerre érkező jelet gyorsan váltogatva visznek át egy érpáron, szintén ismert mint új vonaltöbbszöröző technika. Ez igen jó minőséget produkál, a 2400-as modemek még nem is mennek a max. átviteli sebességük fele alá egy ilyen rendszertől. A gyorsabbak már időnként igen.) Természetesen a valóságban nem egy szál drótokkal dolgozik egy ilyen rendszer, hanem az áramkör zártsága és a kétirányú kommunikáció kedvéért 2 szál dróton. Tegyük hozzá, hogy nem az elmélettel van a baj, nem azért zajosak a vonalak mert elméletben rossz a rendszer, hanem azért, mert a távközlésben felhasznált alkatrészek jelentős része nem éppen a kitűnő minőségéről híres. Most már mindenki meg tudja csinálni a kis házi telefonközpontját, asztal(i) számológépét és sok egyéb haszontalan nyavalyáját, ezért áttérünk egy másik hasonlóan érdekes témára. A különbség csak annyi, hogy az új téma hasznos is. Jön tehát az érettségi és egyéb vizsgák kérdése.

Magyarországon elvben mindenkinek joga van bármelyik olyan tantárgyból amit legalább két éven át tanult a középiskolában érettségizni a kötelező tárgyak és a megúszható idegen nyelv mellett. Ha központit ír valaki, akkor megússza az adott tárgyból az érettségit, sajnos számítástechnikából még nincs központi. Ez azért is kár, mert két választható tárgyból írt központi mentesít az idegen nyelvi érettségi vizsga alól. Szerencsére a törvény szerint érettségi vizsga is van számítástechnikából, méghozzá igen érdekes és tanulságos, hogy hogyan is működik ez hivatalosan.

Ha egy iskolában többféle számítástechnika oktatás is van, és van a felhasználói oktatás helyett választható programozási oktatás is, akkor is a felhasználói oktatás tananyagából kell érettségizni, ugyanis csak az a hivatalosan elfogadott számítástechnika érettségi tananyag. Ez az érettségi tananyag a világon egyedülálló módon programhoz kötött. Magyarul a világon elsőként Magyarország oktatási rendszere biztosítja azt, hogy a számítástechnikai képzésben részesülők képesek legyenek ugyanazt a software-t használni, tehát a cégeknek ne kelljen felkészülniük arra, hogy az egyes munkatársaik más software-t, esetleg annak egy lopott példányát használják. Ez egyszerűsíti a software beszerzést. Legalábbis ezek azok az állítólagos előnyök amiket én is végighallgattam, tehát nektek is illik megmondanom. Miután elolvastad, hogy melyek ezek a termékek eldöntheted, hogy mi a véleményed ezzel kapcsolatban, nekem csak annyi, hogy ezután senki ne beszéljen piacgazdaságról, amikor egy monopóliumot jogszabály biztosít. Akkor következzen a követelmények listája:

- A Microsoft Word for Windows szövegszerkesztő ismerete.
- A Microsoft Excel for Windows táblázatkezelő ismerete.
- Egy tetszőleges adatbázis-kezelő software ismerete.
- Ennek megfelelően a Microsoft Windows ismerete.
- Ennek megfelelően a Microsoft DOS ismerete.

Természetesen ennek megfelelően a legtöbb iskola akkor már minden software-t egy helyről vesz meg vagy kér el, és így az adatbázis-kezelő is Visual FoxPro vagy Microsoft Acces lesz. Tehát ha programozást akarsz tanulni, és ezt nem csak adatbázis-kezelőkön s még érettségizni is akarsz belőle, akkor egyetlen egy programozási nyelv jöhet szóba, a Microsoft Visual Basic. Természetesen a Microsoft Visual Basic for Applications, illetve a teljes Visual Basic a megfelelő VBA rutinok használatával. Igaz ezen kívül még van három egyéb eszköz is, a Word Basic, az MS-DOS QBASIC a basic nyelvek népes táborából, és a Microsoft Visual C++, aminek az új verziói tekintélyes helyet foglalnak el a hard disketen. Természetesen megpróbálhatod CD-ről is használni, amennyiben az Office-t és annak SDK-ját rakod fel a gépedre. Nem jársz sokkal jobban. És persze ezekből a programokból mindig kell Update és mindig meg kell az újat ismerni, ilyenkor egy ideig használni is kell. Minket most az Office nem túl sokat érdekel, arról JOCO úgyis írt valamit a PC GURU-ban, ugyanezért nem írok ennél a témánál a Windows '95-ről sem, csak majd az egyéb vizsgák címszó alatt, ami lehet, hogy csak a következő számba fér bele. Azt viszont meg kell említenem, hogy ezekben a Visual eszközökben, hogyan kell programozni, hogy ne érjen meglepetés, ha esetleg ilyennel találkozol a valamelyik vizsgán vagy versenyen. Ilyen eszközökben a programozásnak van egy jól bevált menete:

1. Megrajzolod a program főképernyőjét, elkészíted a menüjét.
2. Megrajzolod a program többi ablakát és azok menüjeit.
3. Az ablakokat és a dialógusdobozokat behívó menüparancsokat vagy nyomógombokat definiálod.
4. Definiálod a kilépéseket és az ablakzárásokat.
5. Ellenőrzöd, hogy minden rendben működik-e.
6. Beállítod az ablak és vezérlőfelület végleges jellemzőit. (Látszódjon-e a Task Bar-ban, méretezhető legyen-e?)
7. A bemenetek és kimenetek megtervezése, és definiálása.
8. A valódi algoritmusok becsempészése a programba.

Amint észrevetted eseménykezelést nem kell írnod, hiszen a rendszer az eseményeket automatikusan alakítja át eljáráshívásokká. Például egy nyomógomb megnyomása automatikusan magával vonja a nyomógomb Click metódusának meghívását... A különböző feliratok kiírása is egyszerű, hiszen csak a Caption vagy Text mezők átírását kell elvégeznünk az adott objektumon. Hát nem egyszerű? És ez a maximum ami programozásból előfordulhat az érettségin. Igazából valódi munkád csak a file-kezeléssel lesz, ha ilyen programozási feladatot kapsz, meg persze a nyomtatással, ha elvárás az, hogy a program nyomtasson valamit.

Na jöhetnek az egyéb vizsgák is, ezekből elégé sokféle van:

1. Alap, közép vagy felsőfokú végzettséget adó szakvizsgák. Ezek 95 %-a PC-s és Windowsos ismereteket igényel.
2. Egyes oktatási intézmények saját vizsgái. Ezeknek már csak 80 %-a PC-s Windowsos.
3. Microsoft Certified Professional vizsgák. Ez utóbbiak nemzetköziek és több vizsgával igen magas fokozatokat is el lehet érni. Egyértelmű, hogy miről szólnak ezek a vizsgák, és az is egyértelmű, hogy egy könnyített kedvcsináló Preview verziót PD programként ki is adott a Microsoft. Ez a könnyebb kérdéseket tartalmazza, így aztán sokan mernek megpróbálkozni, és sokan buknak. A vizsga színvonala tehát magas, de mégis sok vizsgadíj folyik be. Aki 6 megfelelő vizsgát (4 operációs rendszer, 2 egyéb nem egyszerű irodai software) letesz, az Microsoft System Engineer minősítést kap, ami nagyon megéri. De nagyon kevés olyan ember van, aki ezt le tudta tenni. Két okból is, az egyik az a nehéz kérdések, a másik a beugratós kérdések. Szeretném felhívni mindenkinek a figyelmét, hogy még a könnyített Preview szintje is meghaladja a kötelező érettségi tananyag szintjét, és nem a nemzeti változatokról szól. Sőt maga a vizsga is **angol** nyelvű. Tehát van arra is esély, hogy a kérdést is rosszul fordítod le.

Amint látjuk, ezeknek a vizsgáknak is közös jellemzője tehát a Windows és ez sajnos nagyon is így van. Egy dolog az, hogy ezzel együtt nem lehet az Amigákat jó darabig kiverni az otthonokból, a más dolog az, hogy komoly pénz már nincs az Amigában és rövidtávon nem is lesz, hosszútávon pedig lekörözik, és aki most Amigás az is kénytelen lesz előbb utóbb átnyergelni PC-re. Tudom, hogy nem szép ilyet mondani egy Amigás lapban, de ennek komoly okai vannak, méghozzá több oka is van, egyik az az, hogy Amigán nemzetközi szinten is nagyon nagy a kalózkodás aránya, a másik ok pedig a nagyon kis arányú professzionális céges felhasználás. Ezt, ha programozni akarsz Amigán neked is meg kell gondolnod és el kell érned, hogy ne legyenek szabvány programok amiktől nem szabad eltérni. Ehhez pedig pénz kell és jogtiszta programokat kell belőle vásárolni, komoly feladatokra egyszerűen kezelhető software-eket kell készíteni. A demo és a játék mellett könyvelő-, orvosi-, ... software-eket is kell írni. Amit pedig te sem teszel meg. Ahhoz, hogy Amigán software piac legyen, meg kell írni valamilyen kis piaci szeletre versenyképes software-t és ki kell használni azt, hogy az Amigás rendszerek olcsóbbak. Ha nem használod ezt ki, akkor elveszik ez az előny is mert betöltik teljesen azt a piaci szeletet, amit még eddig nem töltöttek be. Tehát meg kell tanulni adatbázist kezelni, méghozzá nagyon jól. És kell egy jó piackutatás, hogy miből nem lesz nagy konkurencia. A programokhoz persze támogatást is kell adnod. És itt könnyebb a másik út, a PC és a Windows, mert ott te is kapsz támogatást és a problémák jó részét nem neked kell megoldanod, hanem tovább kell adnod. Válassz a könnyű és a nehéz út között, én mindegyiken szívesen segítek annyit, amennyit segíthetek. Ha komolyan a géppel akarsz foglalkozni, akkor tedd le a vizsgát, váltsd ki a vállalkozóit és írj pénzért programokat. Segítségül most néhány szót a file-kezelésről:

A programjaid használhatnak szövegfile-okat és formátummal is rendelkező bináris file-okat egyaránt. Az előbbinek nagy előnye az olvashatóság, az utóbbinak pedig, hogy általában tömörebb.

A formátummal rendelkező file-okat olvashatod szekvenciálisan vagy pedig véletlenszerű eléréssel, tehát mindig oda ugorva ahol a keresett adat van. Utóbbihoz nem árt indexelni a file-okat, lehetőleg többféle szempont szerint.

A formátummal rendelkező file-jaidnak nem árt ha van valamilyen fejléce, lehetőleg a rekordhossz egészszámú többszörösének megfelelő hosszúságú, ugyanis így könnyebb kiszámolni egy-egy adat helyét. Persze változó rekordhossz esetén még rekordfejléc is kell és ilyenkor bonyolult kiszámolni egy adat helyét, és nagyon sokszor kell a file egyes részeit átmásolgatni.

Mit is kell a fejlécnek tartalmazni:

- A készítő program egyedi azonosítóját, ez lehetőleg ne legyen túl hosszú.
- A file feldolgozásához szükséges programverzió verziószámát.
- A file alapadatait (név, hossz, dátum, idő, ...).
- A file-t létrehozó programpéldány egyedi azonosítóját (védelmi célokra).
- A file-t utoljára módosító programpéldány egyedi azonosítóját (védelmi célokra).
- A file ellenőrző összegét.
- A file hozzáférési jogosultságait.
- A file szerkezetére vonatkozó jelzést.
- A file hosszú címét, a file egyéb nem file-rendszer szerinti adatait.

Mit nem szabad a file-fejlécnek tartalmazni:

- A file hozzáférési jelszavát, sem kódolt sem kódolatlan formában. A jelszót nem ellenőrizni kell, hanem a titkosított vagy tömörített adatok olvasásánál felhasználni. Nagyon fontos, hogy minden letárolt jelszó gyorsan feltörhető.
- Külön CRC ellenőrzés nélküli végrehajtható kódot.

Ezek így nagyon egyszerűnek tűnnek és mindenki tudja, hogy mi miért van úgy ahogy itt leírtam. A probléma az az, hogy nagyon kevesen tartják be. Az általam ismert védelmi rendszerek 90 %-a csak ellenőrzi a jelszót, beleértve több komoly hálózati operációs rendszert is. Ezek a rendszerek könnyen feltörhetőek. Ha a programunk az adatok szerkezetét többször több kulccsal kódolva tárolnák, akkor azok szinte feltörhetetlenek lennének.

Jó megoldás például drive titkosítás esetén a FAT és a főkönyvtár, vagy az ennek megfelelő file-nevek nyíltkódú titkosítással való kódolása. Lehetőleg minden felhasználónak külön példánnyal. A valódi FAT és főkönyvtár csak ezeknek az adatait tartalmazná. Az egyes felhasználók FAT és könyvtárrendszere csak a számukra elérhető file-ok adatait tartalmazná. A többi file helyét Bad Sectornak kijelölve. Ezt a megoldást jóval nehezebb feltörni. A mi megoldásunk a file-okra is hasonló ehhez. A főfejléc nem tartalmazza a formátumleírást, csak az azt leíró file-ok adatait. A formátumot leíró file-t és az indexfilet pedig több példányban tárolva titkosítjuk. A file összes adatát pedig úgy kódoljuk, hogy az a formátum jellemzőit használja fel.

Jó módszer például, ha az egyes rekordok saját fejlécei, csak a mesterfejléctől való eltéréseket tartalmazzák, és minden egyes byte-ot annyival XOR-olunk a mezőben, ahány byte még hátra van a mezőből. Utána egy a rekord sorszámától függő számmal is XOR-olunk. Ezt nehéz megfejteni, de viszonylag egyszerű.

Mit tartalmazzon a rekordfejléc:

- A rekord file-on belül egyedi azonosítóját.
- A rekord hosszát.
- A rekord szerkezetének az általánostól való eltéréseit.
- A rekord érvényességét ami lehet:
  1. *Törölt* (a file fizikailag még tartalmazza, de a file újraszervezésekor eltávolítandó a file-ból)
  2. *Rejtett* (A keresések nem találják meg csak a bizonyos azonosító ismeretében lehet rá hivatkozni, ezt a jelzést az Index file is tartalmazza, ott a keresési cím helyett csak egy azonosító szerepel.)
  3. *Normál*

A törölt rekordok nem szerepelnek semmilyen indexfile-ba, és a file újraindexelésénél sem vehetők fel oda. A file 'tömörítésénél' ezek a mezők nem kerülnek bele az új file-ba. Itt kell megjegyeznem, hogy az adatbázis-kezelésnél tömörítésnek nevezik a file törölt rekordok nélküli újraírását is. Ezt ugyebár minden különösebb gond nélkül meg lehet csinálni. Sok esetben célszerű ezt automatikusan megtenni a file rekordjainak fizikai rendezésénél és minden olyan funkciónál is ami a file teljes újraírását is tartalmazza, hiszen ilyenkor az ellenőrzés nem vesz igénybe számottevő időt, viszont a szükségtelen rekordok kiírásának idejét meg tudjuk spórolni ezzel az ellenőrzéssel, tehát általában még gyorsabb is ez. Ezenfelül jelentős szempont, hogy a rendezésnél is kevesebb rekordot kell rendezni, ami megint gyorsít a programon és csökkenti a rendezés memóriaigényét.

A következő számban ugyanitt folytatom, eredetileg jóval többet terveztem, de 18 kilobyte fölé került az anyag mennyisége a szükséges 14 helyett, és úgy döntöttem, hogy inkább kibővítem és két számra is elég lesz. Legfeljebb írok majd egy oldalnyi olyan feladatot, ami vizsgán vagy versenyen szerepelt.

Varju Gergely

DERKO HW STATION

WOL

IGEN ELŐNYÖS ÁRAKON KAPHATÓK A KÖVETKEZŐ KIEGÉSZÍTŐK:

AMIGA 500-hoz:
- Action Replay MK3+ (3.17-es verzió, javítva, teljes leírással, a legmegbízhatóbb és sokoldalúbb kártya) A500 1.2 vagy 1.3 kickstart verziókhoz 7.890
- Kickstart 3.0 (V39.106) 6.500

Minden létező Kickstart verzió megvan!

Amiga 1200-hoz:
- FAST memória bővítő (1-2-4-8 Mbyte), 32 bites SIMM foglalatokkal (A SysInfo 2.21-szeres sebességnövekedést ír ki!) 8.000
- 8 bites hangdigitalizáló, mono (A500-hoz is jó) 3.500
- IDE-kábel (3.5 inches winchester illesztéséhez) csak 1.600

PC-hez:
- Action Replay 2.4 (új verzió várható) 8.000

Írj, ha bármi hardware érdekel, biztosan megegyezünk; és az is lehet, hogy időközben már bővült a választék!

Telefon: 291-2318

Levelezési cím — Telephely: 1124 Budapest, Fodor u. 18.



Számítógépek, perifériák, egerek javítása, Amiga kiegészítők!!!

HDD winchester vezérlő 8.000 Ft,
HDD vezérlő RAM bővítési lehetőséggel 12.000 Ft,
KickStart átkapcsolók: V1.3 – 5.200 Ft;
V2.05 – 6.500 Ft, + 512 kB RAM A500-ba 6.000 Ft,
Amiga 1200-be gyors winchester szerelés kábelekkel 3.600 Ft,
Belső floppy drive beszerelve 9.000 Ft,
EURO-SCART kábel 2.000 Ft.

És más egyebek...

Bp. XII., Királyhágó u. 2. Tel.: 156-6790, 420-5331

Kedvezményes akció!!!

Két csoportra bontottuk az 1994-es kedvezményes újságokat, hogy könnyebb legyen a vásárlás.

GURU 1994/1-től	1994/7-ig	(7 szám)	1253 Ft helyett	950 Ft
GURU 1994/8-tól	1994/12-ig	(4 szám)	852 Ft helyett	600 Ft

Extra kedvezmény, amíg a készlet tart:

GURU 1992/1-től	1992/5-ig	(5 szám)	825 Ft helyett	400 Ft
GURU 1993/1-től	1993/12-ig	(11 szám)	1960 Ft helyett	900 Ft

A PC GURU iránt érdeklődőknek felhívjuk a figyelmét a PC GURU kedvezményre is:

PC GURU 1993/1-től	1993/2-ig	(2 szám)	396 Ft helyett	200 Ft
PC GURU 1994/1-től	1994/7-ig	(7 szám)	1386 Ft helyett	1000 Ft

A megrendeléseket várjuk a GURU címére:
GURU Budapest, 1399 Pf. 701/765

A VILÁG LEGNÉPSZERŰBB HANGSZEREI:

GM/GS HANGMODULOK

ANNAK AKI KOMOLYAN VESZI A ZENÉT

SC-88



SC-55 MK II



SC-7



354 GS-hangszín
9 dobkészlet-1 SFX készlet
28 hang polifón
PC/MAC csatlakozási lehetőség
2 MIDI bemenet
sztereó bemenet

654 hangszín/TV-minőség
22 dobkészlet-2 SFX készlet
64 hang polifón
32 part multitimbrális
2 MIDI bemenet
beépített effektek és EQ
PC/MAC csatlakozási lehetőség

128 GM-hangszín
6 dobkészlet
beépített effektek
PC/MAC csatlakozási lehetőség
(RS-422/RS-232-C1-C2)
2 sztereó bemenet
MIDI- csatlakozás

Roland



MIDI-MUSIC ROLAND MÁRKABOLT
BUDAPEST 1077 WESSELÉNYI U. 57
TELEFON: 341-4735 FAX: 268-0079

VEGYEL EGY PÉCÉT ÉS ÖRÜLJ NEKI! EZ AZ ÁRLISTA TARTALMAZZA A LEGKISEBB SZÁMOKAT...

ACOMP

KÖZPONTI ÜZLET: 1135 BUDAPEST, SZENT LÁSZLÓ U. 74/A. TEL/FAX: 149-6165, TEL: 140-2101
ACOMP BUDA: 1125 BUDAPEST, KIRÁLYHÁGÓ UTCA 2. TEL/FAX: 156-6790
NYITVA: HÉTFŐ-PÉNTEK 9.00-17.00, EBÉDIDŐ 12.30-13.00. SZOMBATON 9.00-13.00
UGYANAZT OLCSÓBBAN AZ ACOMP-TÓL! FIGYELJE AKCIÓS AJÁNLATAINKAT!

FAXBANK: 180-8611, KÓD: 1477# (HÍVJA FEL A SZÁMOT, ÉS TONE ÜZEMMÓDBAN ÜSSE BE A KÓDOT. 3 OLDALAS NAPRAKÉSZ ÁRLISTÁT KÜLDÜNK.)



SOFTWARE	
Win 95 CD OEM	15,992
Win 95 3.5" OEM	16,400
MS-DOS 6.22 OEM	5,720
Northon Com. 5.0	7,600
Windows 3.1 OEM	5,360
Windows for Wkg.	6,400

JELENTŐS ÖSSZEGEKET SPÓROLHAT, HA KONFIGURÁCIÓ VÁSÁRLÁSAKOR OEM SZOFTVEREK INSTALLÁLÁSÁT KÉRI. GARANTÁLTAN JOGTISZTA, VÍRUSMENTES PROGRAMOK!

NINCS ELÉG HELY? **SZUPER ÁR:** QUANTUM GRAND-PRIX **4.3 GB SCSI HD 129.992 FT.-**

WINCHESTEREK		
170 Mb SeaGate	AT-BUS	13,440
420Mb Quantum	AT-BUS	19,992
820Mb Conner	AT-BUS	25,680
540Mb Quantum	SCSI	33,280
850Mb Quantum	SCSI	36,000
1 GB Quantum	SCSI	39,992
4.3 GB Quantum	SCSI	129,992

Memória elemek	
128 Kb DRAM	680
512 Kb DRAM	3,992
1 Mb SIMM 70ns	4,200
4 Mb SIMM 70ns 36 bit	16,400
8 Mb SIMM 70ns 36 bit	33,440
16 Mb SIMM 70ns 36 bit	59,992
32 Mb SIMM 70ns 36bit	119,992

Kívánság szerinti konfigurációt egy-két napon belül összeállítunk!

VIDEO KÁRTYÁK	RAM / max	BUS	True color	
Realtek	256/512	ISA	-	3,520
Trident 9000C/I	512/512	ISA	-	5,280
WD VL3000	1/2	VESA	+	9,592
Cirrus 5429	1/2	VESA	+	9,992
WD Paradise Bali	1/2	VESA	+	12,880
Diamond Stealth 64	1/2	VESA	+	14,560
Spea Vega Pro	1/1	PCI	+	9,992
S3 Trio 32	1/1	PCI	+	12,400
S3 868	1/4	PCI	+	18,880
ATI Winboost M64	1/2	PCI	+	13,992
ATI Xpression M64	2/2	PCI	+	24,640
Paradise Bali	1/2	PCI	+	13,592
Paradise Bahamas	1/2	PCI	+	20,800

ACOMP Office computer — ÚJ!

*Vásárlóink igényei szerint állítottuk össze az alábbi konfigurációt, amely installálva megvásárolható üzleteinkben (kérjük telefonáljon, hogy éppen van-e). Az ár **mindent** tartalmaz, ami a gép működéséhez szükséges - semmi trükk, semmi extra költség... A gép teljesítménye maximálisan megfelel az intenzív irodai alkalmazásokhoz is, és bővíthető multimédia kiegészítésekkel (CD-ROM, hangkártya, stb.). Irodai munkához ajánljuk a (magyar nyelvű) MS-Windows operációs rendszer és az MS-Office programcsomag telepítését.*

Hardver:
Texas 486DX2-80MHz CPU + cooler, 4MB RAM, 1.44 FLOPPY, 520 MB HDD, 14" AXION COLOR LR/NI monitor + 512 KB VGA, Minitorony + 200W táp, 101 gombos angol billentyűzet, Mitsumi egér

Installált szoftver:
MS-DOS 6.22 OEM, DOS Navigator 1.35 filekezelő (Jobb, mint a Northon Commander),
Qpeg 1.7a picture viewer, NeoPaint 3.1F rajzolóprogram,
Thunderbyte Antivirus 6.38 (védelem a vírusok ellen),
valamint 35Mb shareware játékprogram

115.200.-Ft+ ÁFA

AKCIÓ:
Zoltrix Faxmodem + Bitfax szoftver is az árban!
Küldje faxait kinyomtatás nélkül, közvetlenül a kedvenc szövegszerkesztőjéből! Csatlakozzon a világot behálózó kommunikácós hálózatokhoz!



ARCHIVÁLÁS CD-ROM-RA 3250 FT-TÓL! HDD, FDD, DAT, CD ADATHORDOZÓKRÓL

AKCIÓ: PENTIUM 100 MHZ PROCESSZOR + INTEL TRITON ALAPLAP, ENHANCED IDE + CPU COOLER: 68000 FT

HEWLET PACKARD TERMÉKEK	
DeskJet 600 (A4 fekete, színes opciós)	55,200
LaserJet 5L (300 dpi, 1 MB RAM, RET/MET)	94,400
LaserJet 5P (600dpi, 2MB RAM, RET/MET)	155,000
LaserJet 5MP (600 dpi, PS, 3MB RAM, RET/MET)	192,000
Color LaserJet (300 dpi, color)	hívjon!
DAT 8GB belső, SCSI	120,000
DAT kazetta (DDS, 90m)	1,760
DeskJet patron dupla (5x0)	4,320
DeskJet patron dupla (6x0)	4,480
DeskJet patron színes (5x0)	4,600
DeskJet patron színes (6x0)	4,880
LaserJet 4L-4ML toner	10,992

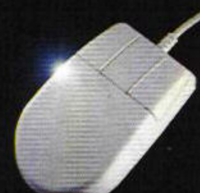
PC-s JOYSTICKOK	
QS-123 WARRIOR	1,640
QS-151 AVIATOR	3,840
QS-172 RAIDER 5	1,840
QS-189 PYTHON	1,640
QS-191 STARFIGHTER	1,600
QS-201 S.WARRIOR	2,392
QS-203A AVENGER	1,840
QS-206 SKYMASTER	5,920
QS-209 SKYHAWK	1,560
QS-217 COMMAND PAD	1,280
DEXXA JOYSTICK	2,160

PROCESSZOROK	
486DX2-66 Mhz IBM 3V	5,500
486DX2-66 Mhz Intel 5V	13,440
486DX2-80 Hz Texas	5,400
PENTIUM 75 Mhz	28,400
PENTIUM 90 Mhz	35,600
PENTIUM 100 Mhz	38,000
486 cooler	680
486 Turbo cooler	800
586 Turbo cooler	1,520
586 Pertie cooler	10,400



HANGKÁRTYÁK, HANGSZÓRÓK, FAXMODEMEK	
CP 18 aktív hangszóró (1 pár)	3,200
Sound Blaster 16 Value (16 bit stereo)	15,840
Sound Blater 16PRO CSP (16 bit stereo)	26,240
Sound Blaster 32 AWE (16 bit, Wawe, General MIDI)	26,240
Sound Blaster 32 AWE (16 bit, ASP, Wawe, General MIDI)	42,800
WD paradise Prof 16 DSP Multi CD, Wawetable, GM)	15,992
GRAVIS ULTRA SOUND (256Kb RAM) OEM	14,900
GRAVIS ULTRA SOUND MAX (512Kb RAM)	24,400
GRAVIS ULTRA SOUND ACE	14,960
Modem Blaster 14440bps belső faxmodem + software	12,992
ProLink 14400bps külső faxmodem + software	22,800
ProLink 28800bps külső faxmodem + software	29,992

Házak	
Babyház + táp	5,992
Minitorony+ táp frekvencia kijelzős	5,760
Nagytorony + táp	9,992
220W hálózati kábel 3 m	480



EGYÉB ÉRDEKES KACATOK	
IDE+ HDD/FDD, 2S, 1P, 1G, vezérlő	1,800
IDE+ HDD/FDD, 2S, 1P, 1G vezérlő, Vesa Local Bus	2,280
E IDE+ HDD/FDD, 2S, 1P vezérlő, Vesa Local Bus, CMD	3,992
Adaptec AHA 1542CP SCSI vezérlő kit, ISA	42,320
Adaptec AHA 2842A SCSI vezérlő kit, Vesa Local Bus	41,200
Panasonic - SB CD-ROM vezérlő kártya	1,600
Ethernet 16bit hálózati kártya	3,992
PC game kártya dual portos	1,200

BILLENTYŰZET, MOUSE, SCANNER	
102 gombos bill. KANRICH (angol)	1,960
102 gombos bill. KANRICH (HUN)	1,960
102 gombos bill. CHICONY (angol)	2,360
Microsoft Natural Keyboard	10,960
Microsoft mouse OEM RET	3,840
Microsoft mouse OEM	3,192
Genius Mouse 3	1,600
Mitsumi mouse	992
Trust color kézi scanner 16.8M szín	19,200



Újra gyártják az Amigát!

A KIRÁLYHÁGÓ UTCAI ÜZLETÜNK TOVÁBBRA IS AZ ORSZÁG LEGNAGYOBB VÁLASZTÉKÁT KÍNÁLJA AMIGA SZÁMÍTÓGÉPEK, KIEGÉSZÍTŐK, BŐVÍTÉSEK, SZAKKÖNYVEK TERÉN. MAGYARORSZÁGON EGYEDÜLÁLLÓ GARANCIÁS ÉS GARANCIÁN TÚLI SZAKSZERVIZT IS MŰKÖDTETÜNK. CIAO AMIGOS!

MONITOROK	
14" MONO VGA (800 x 600, LR)	14,800
14" DAEWOO SVGA (1024 x 768, 0.28, LR)	36,720
15" DAEWOO SVGA (1280 x 1024, 0.28, LR,NI,D)	52,720
14" AXION SVGA (1024*768, 0.28, NI, LR)	34,240
15" AXION SVGA (1024*768, 0.28, NI, LR)	44,000
14" monitor filter üveg	800

COMMODORE, AMIGA, PC SZÁMÍTÓGÉPEK JAVÍTÁSA, BŐVÍTÉSE. HARDDISK VEZÉRLŐK, MEMÓRIA BŐVÍTÉSEK, KICKSTART KAPCSOLÓK, COMMODORE ALKATRÉSZEK. TEL: 156-6790, VAGY 420-5331, RÉGIUSZ KORNÉL

SONY CD ÍRÓ KIT 330.000 FT.-
2 X SEBESSÉGŰ, CADDY-S RENDSZERŰ, ADAPTEC AHA1542 VEZÉRLŐVEL, SZOFTVERREL



PANASONIC NYOMTATÓK	
KXP-1150 9 tűs, A4	24,480
KXP-3626 24 tűs, A3	76,720
KXP-2130 24 tűs, A4, színes opció	34,320
Lapadagoló keskeny kocsis típ.	8,640
Lapadagoló széles kocsis típ.	24,400
Festékszalag 9 tűs típushoz	1,160
Festékszalag 24 tűs típushoz	1,960

Floppy, CD-ROM drive-ok:	
1.44Mb FDD Chinon	3,560
Sanyo CD-ROM 4x, AT-BUS	18,992
Panasonic CD-ROM 4x, AT-BUS	20,992
TEAC CD-ROM 6x, AT-BUS	32,400
Panasonic CD-ROM 2x	8,392
Chinon CD-ROM 2x, SCSI	15,600

ALAPLAPOK	
486DX4, 256 KB cache, 3Vesa, 7ISA, 4*36 bit RAM Expert chipset, Award bios	12,160
586 75-120Mhz 256 KB cache, 9PCI, 4ISA, Intel Triton, Award bios, PCI IDE+, UART 16550 (PC Partner)	25,600
586 75-166 Mhz 256 KB cache, 4PCI, 4ISA, Intel Triton, Award Bios, PCI IDE+ (Mercator)	28,960
586 75-166 Mhz 256 KB cache, 4PCI, 4ISA, SIS chipset, AMI Plug&Play bios, IDE+, UART 16550 (Microstar)	28,960

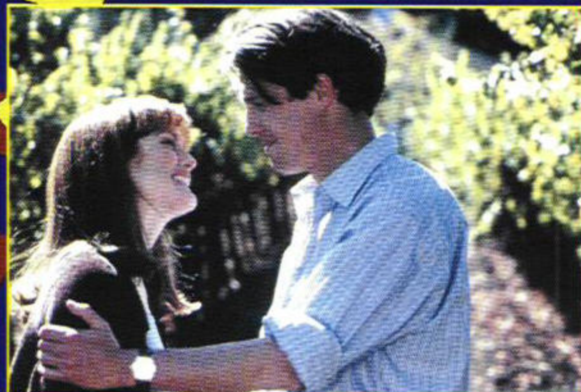
APC SZÜNETMENTES TÁPOK	BACK UPS		BACK UPS PRO
250VA	16,960	280VA	20,800
400VA	25,992	420VA	32,480
600VA	32,992	650VA	44,000
900VA	58,880		
1250VA	74,320		

ÁRAINK A 25% ÁFÁ-T NEM, DE 12 HÓNAP GARANCIÁT TARTALMAZNAK. KÉSZPÉNZ FIZETÉS ESETÉN ÉRVÉNYESEK. VISZONTELADÓKNAK 5% ÁRENGEDMÉNYT BIZTOSÍTUNK.



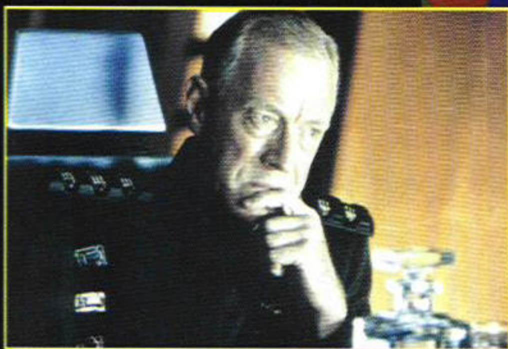
FILMVILÁG

Áldatlan állapotban
Chris Colombus legújabb filmjében sem hazudtolta meg önmagát. A komikus jelenetekben bővelkedő filmben egy fiatal pár harmonikus hétköznapjai bontakoznak ki előttünk. Samuel (Hugh Grant) és Rebecca (Julianne Moore) évek óta élnek együtt. Kapcsolatuk tökéletesnek és megingathatatlannak látszik, mígnem egy napon kiderül, hogy Rebecca gyereket vár. Samuel képtelen feldolgozni a történteket, kaotikus érzelmei viharában mindent tönkretesz maga körül. Rebecca egy háromgyerekes baráti családhoz költözik, akik negyedik gyermekük születését várják. A két fiatal pedig önállóan próbálja meg feldolgozni a gyermekvárás lelki nehézségeit. A szülészorvost (eddig csak állatokat kezelt), aki világra segíti majd a kicsit, Robin Williams alakítja. A komikus jelenetek mögött mély érzelmi tartalmat és mondanivalót rejtő film kellemes szórakozást ígér minden korosztály számára.





Dredd bíró
2139. Megacity 1. Az egykori New York területén kétszázmillió ember éli életét. Az atomháborúk által megtépázott Föld hőmérséklete alaposan megnövekedett, csakúgy mint a feszültség a városban. A bűn hullámai úgy tűnik mindent elsöpörnek, az igazságszolgáltatás rendszere megváltozott. A törvényhozói, a végrehajtó és a bírói hatalom a Bírák kezében összpontosul. Egy ördögi terv e rendszer megdöntésére tör, és elsőként Dredd bírót iktatják ki a forgalomból; gyilkossággal vádolják meg, ami miatt száműzik a városból. Rico a város feletti uralomra tör, de Judge Dredd már kimondta az ítéletet...
John Wagner író és Carlos Ezquerra rajzoló tizenhét évvel ezelőtt Angliában életre keltette Judge Dredd figuráját, mely azóta meghódította Amerikát és az egész világot. Mostanában egyre gyakrabban filmesítenek meg képregényeket, ezt a sorsot nem kerülhette el a Judge Dredd sem. Akik szeretik a látványos filmeket vagy Stallonét (esetleg mindkettőt), ne hagyják ki!





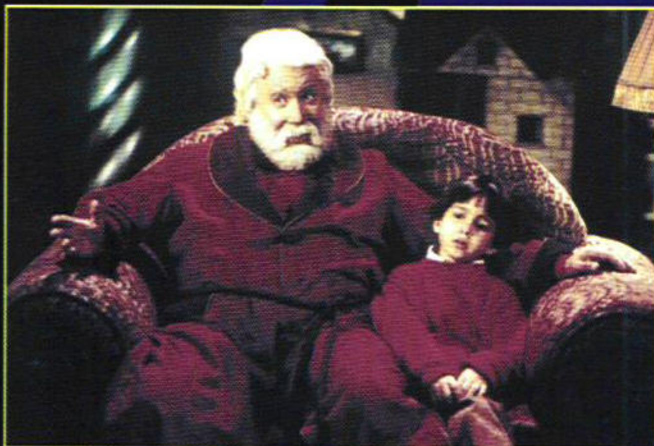


Télapu
A végére hagytam ezt a kedves karácsonyi történetet, mely felfedi a Mikulás titkát. Scott Calvin (Tim Allen) kapcsolata fiával, Charlie-val (Eric Lloyd) nem túl jó. Am amikor az apa Mikulásnak áll még nem sejti, mi vár rá. Hirtelen az Északi-sarkon találja magát Bernarddal, a manók vezérével, aki felvilágosítja hogy a ruha felöltésével minden feladat ellátására is kötelezve van. Charlie odavan a boldogságtól, Scott már kevésbé. A következő tizenkét hónapban azonban igazán „megtélapósodik"; pocakos, hosszú, fehérszakállú Mikulássá növi ki magát és karácsony este nyolc rénszarvas érkezik érte...



„Leginkább azt szeretném, ha mindenki boldogabb lenne egy kicsit, miután látta a Télapu-t." - Tim Allen.

Boldog Karácsonyt mindenkinek!



Judge Bredd kérdések

1. Ki az a Fargo bíró?
2. Mi Dredd motorjának a neve?
3. Melyik együttes előadásában hallgathatjuk a Dredd Song-ot?

A helyes válaszokat 1996 január 10-ig várjuk a szerkesztőség címére. A megfejtők között 3 ajándéktárgyat sorsol ki az Intercom.

Atari Oldalak

Bevezető

Mélyen tisztelt Publikum! Hmm... ezt a megszólítást már régen használtam, de A kisdobosok! kezdetűek már foglaltak. Szóval Pubik, legyetek üdvözölve mostani szeánszunkon, melyet ismét szerény személyem konferál be.

Igen tömör megszólítást kövessen igen rövid ismertető, majd angolosan le is zárnám mostani röpintromat.

Itt vannak a hidegek, már senki sem lát saját leheleténél tovább, a hóemberek is csak szivatóval indulnak. Ez az esemény csak a Pentium alapú személyi számítógpxfgerkl!$%^%"$&*=`, bocs, elszaladtak a billentyűk... szóval nekik jó, de az egy más történet...

Ezek a hónapok sem múltak el nyomtalanul, ezt jelzik a híranyagok is, melyet Memphisto tolmácsolásában *(és Lord Chaos szurkálásaival – s)* adunk közre. Persze, Lord Chaos is hozzáadott a BlowUP-ról szóló anyaggal. Scintillation barátunk most egy kis demológiával örvendezteti meg az olvasók seregeit.

Megjött végre a Pinball Dreams is, egy újabb színvonalas flipper látogatott el hozzánk. Ennek örömére olvashattok egy összevető elemzést a P. Dreamsről és az Obsessionről.

Végezetül, Lord Chaos nagy bánatára ismét nem fért be a DSP-ről szóló cikk mellékleteként leközölni kívánt DSP forráskód. Most következik az angolos távozás. Pá, találkozunk januárban!

Lord Chaos

Hírek

Jó hírek érkeztek a Jaguár háza tájáról, négy új játék jelent meg: a Pitfall: The Mayan Adventure, a Power Drive Rally, a Hover Strike: The Unconquered Lands és a Dragon's Lair (CD). Nemsokára piacra dobják a Highlander (CD) sorozatot, ami egy Alone In The Dark-szerű játék *(Lapzártakor érkezett a hír, miszerint Hájlander már kapható! – Lord Chaos)*.

Megnyílt az Atari hivatalos World Wide Web site-ja, a JagWire, ahonnan első kézből lehet végre információkat szerezni az Atariról, a Jaguárról és a többiről. Skacok, nincs más teendő, mint elkapni egy Internetre kötött masinát és meg sem állni a JagWire-ig! Itt aztán lehet sok-sok információt szerezni, de már a design-t érdemes megnézni, nagyon gusztusos lett!





Az Electronic Arts hivatalosan is leszerződött hét Jaguár játék megírására. Ahh, és még egy apróság, megjelent Jaguárra az első demo(!). Igen, jól olvassátok, már meg is szereztük, de kinek van olyan Jaguárja, amire ezt át lehetne tölteni. Mármint HD-s floppyról a Jag memóriába *(Fejlődik az alternatív Jaguár fejlesztőrendszer!. Ez már baba! – Lord Chaos)*.

Egy kis Falconos csemege is jut a végére: A 4Play, a Battlesphere nevű Jaguár játék fejlesztője megjelentette Falconra a Gravont, ami egy 3D-s szimulátor. Többet még nem sikerült megtudni, de ha látjuk, írunk azonnal.

A közelmúltban tartottak Lengyelországban Orneta néven egy Ataris partyt, ahol sok jó mod zene és kép készült, demoról sajna, nincs hír.

Memphisto

BlowUP NEWS

A németországi BlowUP cég, amely nemes egyszerűséggel „The Falcon Company" néven emlegeti magát, ismét kihozott egy pár hard és software újdonságot, melyekről – természetesen – a GURU Atari Oldalak stábja is azonnal hírt ad. Az első ilyen megemlítendő harware, az az új FX kártya, amely „Three In One", azaz három dolgot foglal magában: egy FastRAM bővítőt, egy processzorberhelőt és egy BlowUP Hard I. felbontás növelő. Vegyük őket sorba, itt van először is a memóriabővítő.

Négy slottal rendelkezik, forrasztás (csak erre igaz!) nem szükséges hozzá. A pláne az az, hogy az eredeti 4 MB-os memóriamodul megmarad a helyén (nem vész kárba), a slotokba helyezett SIMM-ekkel tovább tudjuk ezt a mennyiséget bővíteni. A négy hely két bankra bomlik, melyeket 2 db 1/4 MB-os memória modulokkal tudunk feltölteni, így nagyon egyszerűen tudjuk létrehozni a 14 MB-ot: 2 db 1 MB-os és 2 db 4 MB-os modulokkal úgy, hogy ily módon felhasználtuk a már létező memóriánkat. Ez aztán a tuti! Ami pedig kilóg a 10 MB-os keretből, az elkönyvelődik EMS memóriaként. Ezt a kártyát használhatjuk önállóan is, de ha a processzorgyorsítóval használjuk, akkor a memória-átvitel elérheti a normális 8 MB/s helyett akár a 20 MB/s-ot is. Mellesleg erre a kártyára tudunk továbbiakat is helyezni, persze ehhez már illik toronyházba szerelni a gépet. Max. 32 MB-ot lehet ráhelyezni opcionális memory daughterboard segítségével.

A gyorsító semmi mást nem csinál, mint a processzor órajelét tudja 16, 18, 20, 32, 36 vagy 40 MHz-re állítani. Egy speciális FX logika segítségével el tudta érni a gyártó, hogy a 40 MHz gyakorlatilag minden Falconon működik. A beállítás történhet bootoláskor vagy később, CPX-modulból. Plusz bonusként a DSP-t is felnyomja 32 MHz-ről 50 MHz-re.



A harmadik csecsebecse a már jól ismert videofelbontás-növelő, mely most a gép belsejébe került, rá egyenesen az FX kártyára. Két paramétere a sok közül: 800×608 84 Hz Ni, 1024×768 104 Hz i.

Egy másik ilyen hardware jószágunk a PSI (Pocket S/PDIF) digitális interface, mely a jól ismert SoundPool FDI-nak egy alternatívája. Kompatibilis Cubase Audioval, a WinrecPRO-val, de még sok más hasonszőrű társaival is. Ugyan a DSP portra csatlakozik, ellenben szabadon hagyja magát a DSP-t az FDI-val ellentétben. Van hozzá egy nagyon aranyos kis DAT-backup szoftver, a PSI_BackUp, mellyel file-ok formájában viselt dolgainkat tudjuk DAT-ra archiválni. Végre ezt a programot felhasználó-barátság jellemzi, előző „kollegáit" sajnos nem. Lehet batch-ből vezérelni, sőt opcionális infravörös vezérlővel automatikusan képes a DAT magnót irányítani, így magától tudja a visszaellenőrzést is elvégezni stb. Mellesleg működik még a hagyományos FDI-val is, tehát univerzális.

Lord Chaos

Atari Oldalak

DEMOLOGIA ST-RE

Hi dudez!

Az Imagecopy című teleregény következő száma egy hónap késéssel fog landolni az Atari Oldalakon, ugyanis kifogott rajtam a nyomtatási opciók hada. Sorry! Ehelyett most egy kis demologiát csapunk ST-re. A Falconos témák már irdatlan mennyiségben várnak publikálásra, úgyhogy nemsokára azok is sorra kerülnek.



Blood / Holocaust
Code: Elric, Zappy
GFX: Mic of Dune
Muzax: Big Alec, Tao

A négylemezes Japtro után megint egy fergeteges manga nyomulásnak lehetünk tanúi. A francia csapat előző munkáját sokan kritizálták, hát most technikai téren is van mit mutogatniuk. A több képernyőnyi logokat aprólékos grafikai kidolgozás jellemzi, a nagy és csillogó szemű néniket pedig interlace-ben nézhetjük meg. A divatos rutinok szinte mindegyikét sikerült überelniük: a vectorlandscape az eddigi legszebb, az Autowaschen-ben látott hullámzást megcsinálták 1 frame-en 7396 dotból ST-n(!), a sinusdot-ok számát is feltornázták 6000-re. A szokványos rutinokon és az overscan dragonball-on kívül megemlíteném azt a zoomrotálót, mely nemcsak 512 színű, hanem még fullscreen is(!). Az egyes screen-ek között kis vektoros animációkat és persze nagy szemű hölgyeket láthatunk. A kétlemezes trackmo vége felé még benyomnak egy bazi nagy manga képet (fullscreen of course), mely itt az újságban is szerepel. Sajnos a tavalyi 'Place to Be' party-n eleresztett demon érződik a design hiánya, a hangsúly a code-on van, á la Built-in Obsolescence. A Holocaust következő ST-s demoja még várat egy kicsit magára, mert a fiúk éppen a K.E.O.P.S. nevű játékon dolgoznak.



High Fidelity Dreams / Aura
Code & Design: Aeon

Szinte minden Atari gépen ritkaságszámba megy a musicdisk. Azért is megemlítendő a HIFI Dreams, mert négy ismeretlen amigás pofa írta a 37 perc hosszúságú 8 tune-t: Jester, Tip, Mantronix és Firefox... A tökéletes Paula emuláció 60% CPU time-ot emészt fel. ST-n csak 16 kHz, viszont DMA Soundchip-pel rendelkező gépek esetében már 50 kHz a lejátszási frekvencia, valamint MEGA STe-n a 16 MHz is felhasználásra kerül. A muzsikák hangzásvilága főleg a szintiken alapul, a minőségre pedig semmi panasz. A töltögetés alatt Jean-Michel Jarre Waiting for Cousteau lemezének borítója bukkan fel interlaced formában. A design is kellemes, és zenehallgatás alatt akad olvasgatnivaló.



Just Buggin' / Alien Cracking Force
Code: Jacky, Desire, Pooky & Abyss
GFX: Agent-T
Muzax: Tao

A stuff '92 őszén ütötte fel a fejét hazánkban. Grafikailag és zeneileg is az átlag felett van, nem hiába trónolt egy ideig a COMA toplistájának csúcsán. Az ACF grafikusa (Agent-T) azóta Amigán és Falconon koptatja az egerét: legutóbb pl. első lett a FB3 grafikai compoján. A demo menüje, mint azt már januárban említettem, egy mászkálós game. Na de milyen! Szivárvány hátterek, overscan képernyők, egyszerűen csodálatos! Technikailag ugyan nem a legjobb, de a design mindenért kárpótol. Még néhány érdekesség: a Xenex által vendégszerepelt partban fraktáléhségünket csillapíthatjuk, ez mellesleg egy komplett editort is tartalmaz. A Star Wars scrollert tartalmazó screent Chaos of Sanity követte el. Ennek eredetije az amigás Elisium-ban szerepelt, melyet szintén Chaos írt. Innen a Sanity ataris kapcsolata. Egyébként jó néhány demojuk jelent már meg Falconra, és nincs olyan Ataris party, ahol az Amigás csapat ne lenne ott. Egy külön part a modem tulajoknak szól, és van hidden screen is. A reset-part igen színvonalas, megállná a helyét ma is. Egészében egy nagyszerű, kellemes munkát tekinthetünk meg.

Mára elég is volt az őskori leletekből, végül egy kis friss scene news:



Avena

A Fried Bits III. harmadik helyezettjében, a Thing-ben történt közlés ellenére világos, hogy az Avena egy új Falcon demon dolgozik, melynek megjelenése őszre várható. Előzőleg azt nyilatkozták, hogy nem csinálnak újat, de a Digital Chaos (akivel jelenleg kooperációban vannak) sem tétlenkedik.

Digital Chaos

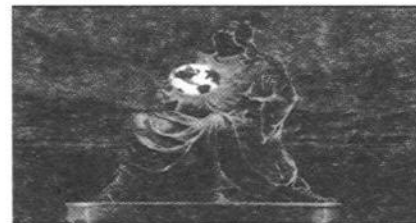
Egy aktív tag, Tat kivételével mindenki alszik. ő viszont folytatja az új DSP-n alapuló 3D rutinját, melyről előzetest a Maggie lemezújság 18. számának introjában láthattunk. Hát nem semmi! Tat-et a legújabb EKO stuff, a System inspirálta, melyet természetesen megpróbál túlszárnyalni.

Dune

Az utolsó ST/e demojukat, az Illusion-t épp most fejezték be. Egy Atari magazinban már tesztelték az anyagot, de a demo még nem igazán terjedt el Gallián kívül.

EKO

A Fried Bits III.-on második helyet elért demo olyan reakciókat keltett a résztvevők körében, hogy pl. „Ki rakott 060-as procit a Falconomba?". Egy musicdisk is kiadásra került az EKO kezei közül, mely 8 csatornás modulokat tartalmaz. Macdo zenéire nem lehet azt mondani, hogy unalmasak.



Egyéb

A nyáron megjelentek a Fried Bits félkész demoi, és most a scene-en elég nagy a pangás, bár a harmadik Independent Music Demo (a FB3 nyertes ze-

Atari Oldalak

néivel) nemsokára kész lesz Falconra a Lazer jóvoltából. A nyáron Franciaországban rendezett 'Place to Be' party-ról sajnos még nincs sok infonk. Pár egyéb hír:



Tronic of Effect nemsokára kiad egy új musicdisket ST/e-re. Egy új csapat, a Psychosis nemsokára megjelenteti az első munkáját Falconra, mely egy hi-res képeket tartalmazó slideshow. A MUG UK még mindig készít C64 stílusú demokat ST-re. Tronic éppen SID playert keres, amivel nyers C64 zenék lejátszhatóak lennének.

Scintillation / CGD ST

Obsession vs Pinball Dreams

Mindenkit szeretettel üdvözlök a mai boxmeccsen (melyet most kivételesen nem a HBO támogat), ahol szeretném összehasonlítani eme két nagyszerű flippert. Hogy mi a célom ezzel? Semmiképpen sem akarom egyiket vagy másikat „leírni", vagy neadjisten igazságot osztani, inkább felhívni kettejük nagyszerű mivoltára a figyelmet, itt pofonok helyett csak a vállak veregetése fog csattogni, és vér helyett is legfeljebb... Mielőtt azonban elmerülnénk a drukkolás élvezetében, azt még megemlíteném, hogy bár ez a rövid firka igyekszik az objektivitás talaján maradni, azért mások feltételezésével ellentétben a „- s -" is egy ember *(Ezt megerősíthetem! - Lord Chaos)* - vagy legalábbis valami hasonló fajta *(??? – s)* - így hát ez az elemzés végső soron szubjektív, nem lenne szerencsés, ha ez valaki(k)ben felesleges indulatokat keltene.

Az apropót igazán az adta, hogy eljutott kis hazánkba, szűkebben véve Chaos



bácsi winchesterére a Pinball Dreams nevezetű flipper, s mivel már sokat hallott róla, ezenkívül tudott a kettejük vélhető kapcsolatáról, no de azt se felejtsük el, milyen hatást fejtett is ki az Obsession rá, így azonnal a POWER kapcsoló után vetette magát, majd a géppel való heveny és fennkölt vitázásával a bootolásról elérte, hogy hamarosan az egeréhez kaphatott, amivel addig akciózott, amíg el nem indult a Dreams. Nemsokára engem is felzargatott álmomból *(Chaos bácsi éjszakai bagoly – s)*, hogy ezt nézzem meg. Engedtem a csábításnak, így hamarosan az én szemeim is ott golyóztak a képernyő előtt. Nosza, ragadjuk meg az alkalmat és kövessük az eseményeket, aztán szűrjünk le mindenféle magasztos és kevéssé magasztos tanulságot, „szálljunk be" mi is egy meccsre.

A Pinball Dreams-t elsőre megpillantva a színek dússága lepett meg, hiszen az Obsession STe-s verziója Falconon – persze érthető és cseppet sem bántó okok miatt - nem áraszt el színözönnel. Azt azért hozzá kell tennem, hogy a grafika maradt Amigás – ami 256-os színskálát feltételez - és a pályák színeinek összeválogatása egy kicsit egyhangú, itt az Obsession – szerintem – szebb. A modul alapú zenével nincs semmi bibi, - szerintem – így helyes. mindkét cég jó zenészre bízta a komponálást.

Miután megpillantottam a főmenüt, ahol F1-F4 billentyűkkel indíthatjuk kedvenc pályáinkat, megértettem villámgyorsan, honnan az UDS alapkoncepciója, bátran állíthatjuk, az Obsession teljes felépítése megegyezik a Dreams-szel, elődjének jól bevált koncepciójára építkezik. Ez azt is jelenti, hogy az UDS-ék játékát jellemzi az „utólag könnyebb okosabbnak lenni" gondolat a jó és rossz értelmében is, tehát bizonyos dolgok – itt pont a menüre gondolok (Ez az, csak keményen az igazsággal! – Lord Chaos) – szebben, látványosabban vannak kidolgozva az Obsession interaktív részei.

Ezek után bátran lenyomhatjuk gondolatban az F1-F4 gombok bármelyikét, és máris töltődik képzeletünkben a kívánt pálya. Egy apró figyelmesség a Dreamsben, az F gombok használatával indítjuk a játékot és határozzuk meg a játékosok számát. Társánál ellentétben „csak" a szóköz billentyű jutott, érje be vele mindenki.

Ennyi akadályon átverekedve eljutottunk magához a „kincshez", a játékhoz. Miután mindkettővel játszottam, bátran állítom, mindkettővel élvezet a flipper, jó a golyótechnika, a játék számtalan kiváló hangeffektussal és mókásan „szaladgáló" feliratokkal igyekszik ezt az élvezetet még teljesebbé tenni. Az aláfestő zenék jóra sikerültek, szerintem eléggé találóak, velük együtt igazán pompás szórakozást nyújtanak ezek a flipperek.

Na de az élet nem fenékig tejfel! Ez azt jelenti, hogy mivel mások keze munkáját dicsérik a játékok, így szinte kötelező a különbség itt is. Ez számomra az asztallökdösés témájában merül ki, amelyet az Obsession-ben kötelező használni, nos, a programozó szépen meg is oldotta. Számtalan „elúszni" igyekvő labdát vissza lehetett menteni, de máshol is nagyon perfektül lehet alkalmazni ezt a kiválóan kimunkált tulajdonságát a játéknak. Sajnos ez nem mondható el a Dreams-ről, nagyon ritkán lehet használni, nem lényeges a reagálása. Néhány csodába illő esetben sikerült visszahalászni a labdát, de gyakorlatilag lehetetlen használni az asztallökdösést. Az Obsession se maradjon ki sirámaimból, ha egy icipicit gyorsabban reagálna az ütő a billentyűnyomásra, akkor kevesebb labda „csorgott" volna le idegtépő pillanatokban.



Ez az apró böki sem csorbít azonban rajtuk, mindkettővel nagyon sok kellemes órát el lehet tölteni, persze mindenki találhat maga szájízének megfelelő agyszaggatóan nehéz pályát is, melyek aztán okoz(hat)nak pár feszültebb pillanatot is.

A meccset ezennel befejezettnek nyilvánítom, mindenki hirdethet magának eredményt, én csak annyit tennék még hozzá, hogy Lord Chaos bá' ismét rekordokat döntöget, s én megint kemény versenynek nézek elébe. Remélem sikerült az Obsession után a Pinball Dreams-re is felhívni a figyelmeteket.

Mélységes üdvözületem minden kedves Olvasónak!

- s -

AMOS THE CREATOR

EXTENSION VS EXTENSION

Már korábban ígértünk egy összehasonlítást az extensionok azonos feladatot megvalósító utasításai között, lám megszületett az első:

Egy készülő programnál már előre láthatóak azok a részek, amelyek sebessége meghatározó lesz a program minősége szempontjából. Ilyenkor nemcsak az algoritmus optimalizálása nyújt sebességnövekedést, hanem egy ilyen magas szintű programnyelvben, maguk az utasítások mögött álló programkódnak a fejlesztése is. Erre a legegyszerűbb mód, ha a lassú utasítást lecseréljük egy ugyanazt a feladatot megvalósító, ám valamely extension részét képező utasításra, ami persze gyorsabb az eredetinél. Főleg játékoknál fontos, hogy a vblank által kötött időn belül minél több feladatot tudjunk ellátni.

Sok esetben a sebesség növelése kompromisszumokkal jár együtt. Tehát gondosan vizsgáljuk meg, hogy a programban milyen változtatásra van szükség egy másik megoldás beiktatásakor. Például a Turbo és az Amcaf extension grafikai utasításai gyorsabbak ugyan az eredeti Amos parancsoknál, ám a Gr Writing beállításait figyelmen kívül hagyják.

A táblázat tartalmazza az egyenértékű feladat leírásokat, és azok végrehajtási idejét az eredeti Amos-hoz viszonyítva.

Az eredményekből látható, hogy más és más eredményt kaphatunk fast rammal és nélküle is. Az F Circle használata meglehetősen korlátozott, hiszen kört csak Lowres, ill. Hires Laced képernyőkön produkál. Hasonló a helyzet az AMCAF Bcircle utasításával is, de itt ráadásul nem határozható meg a rajzolás színe, csak az érintett bittérkép.

A grafikához tartoznak a block és icon kezelő utasítások. A fő gondot itt a képelemek elhelyezésének sebessége jelenti. A Turbo F Paste Icon utasítása csak 16-tal osztható x paraméterrel dolgozik. Sok esetben persze ez is elég. Pl. shoot 'em up játékok képernyőjének felépítéséhez.

Az Amcaf extension tartalmazza a matematikai függvények kiváltását. Itt előnyként jelentkezik, hogy nincs szükség a matek library-kre. A Qsin és Qcos, az Amos megfelelőnél jelentősen gyorsabb, viszont nem azonos módon működik. Programunk, ha mindenképpen radiánban vagy szögben kell működjön, akkor konverzióra van szükség, ami máris ront az eredményen. A Qrnd és Qsqr nem lesz gyorsabb, pedig ezek azonosan működnek.

Az adatok nyilvánvalóan eltérők lehetnek más gépeken, de gondolat ébresztőnek talán megteszi. A helyszűke miatt a további teszteket majd a lemez mellékleten tesszük közkinccsé.

Hírek

Az Amos szülőatyjától, valamint a kiadó Europress software-től semmilyen vonatkozású hírt nem kaptunk. Ez nyilvánvalóan azt jelenti, hogy a korábbi ígéretektől eltérően nem folytatják a fejlesztést. Persze az is ismert, hogy legutóbbi közös munkájuk – a PC-s Click & Play – nem hozta számukra a várt sikert.

A másik ok szerintem az Amos mellett megjelenő számos magas szintű, új programnyelv megjelenése. Elsősorban a Blitz Basic 2-re gondolok, amivel terveink szerint bővebben foglalkozunk majd a közeljövőben.

Visszatérve az Amos újdonságokra, érkezett egy magát extensionnak reklámozó kereskedelmi forgalomba is került bővítés, ami az IntOs extension nevet kapta. Valójában egy Amiga library-ről van szó, amit a csomaghoz mellékelt eljárások kezelnek. Segítségével az Intuition lehetőségeit használhatjuk ki. A belső IntOs eljárások használata meglehetősen körülményes, bonyolult és labilis. Amint sikerül valami értelmeset összehozni vele, visszatérünk rá.

Végére hagytam a jó hírt, miszerint elkészült az első igazi AGA és Intuition extension. Amint bővebbet tudunk róla, ezen az oldalon olvashatjátok.

Rovatunkat olvasva többen érdeklődnek a 3D és a texture mapped Doom grafikával kapcsolatban. Tudnotok kell, hogy ha komoly 3D grafika programozással akartok foglalkozni, akkor nem érdemes az Amos-szal bibelődnötök. Merüljetek el a matematikában és az assembly programozás rejtelmeiben. Az Amos 3D, amiről itt a Guruban is olvashattatok, nem alkalmas komoly 3D-s játékok készítésére, főleg nem egy A500-on. Az Amos 3D-ben elkészíthető tárgyak csak rendkívül egyszerűek lehetnek. A másik gond a 3D-vel az, hogy az Object Modeller nem hajlandó WB1.3 felett működni. A Doom-ot pedig most azonnal felejtsétek el az Amos-szal összehozni. Az Amos korlátain belül maradva azért nagyon jó 2D-s játékokat készíthetsz, amire már számos példát is láthattatok.

Kéréseiteket, kérdéseiteket továbbra is várva maradtunk a HAC!

Lázi & Angler

Amos		Turbo	NoFastmem	Fastmem	AMCAF	NoFastmem	Fastmem
Cls	100%	Blit Clear -1	55%	58%			
Gr Locate x,y	100%	R Move Abs(Xgr-x),...	295%	287%			
Gr Locate Xgr+dx,Ygr+dy	100%	R Move dx,dy	62%	62%			
Draw Xgr,Ygr to Xgr+dx,Ygr+dy	100%	R Draw dx,dy	83%	93%	Turbo Draw Xgr,Ygr to Xgr+dx,Ygr+dy,c	85%	60%
Draw to x,y	100%	F Draw x,y	85%	90%	Turbo Draw Xgr,Ygr to x,y,c	97%	95%
Plot x,y	100%	F Plot x,y	70%	42%	Turbo Plot x,y,c	65%	41%
Point (x,y)	100%	F Point (x,y)	50%	50%	Turbo Point(x,y)	50%	50%
Circle x,y,r	100%	F Circle x,y,r,c	18%	13%			
Paste Icon x,y,i	100%	F Paste Icon x,y,i	68%	61%			
Sin (d), Cos (d)	100%				Qsin (d,m), Cos (d,m)	45%	28%
Scroll n	100%	Blit Left s,x1,x2 To ...	56%	61%			

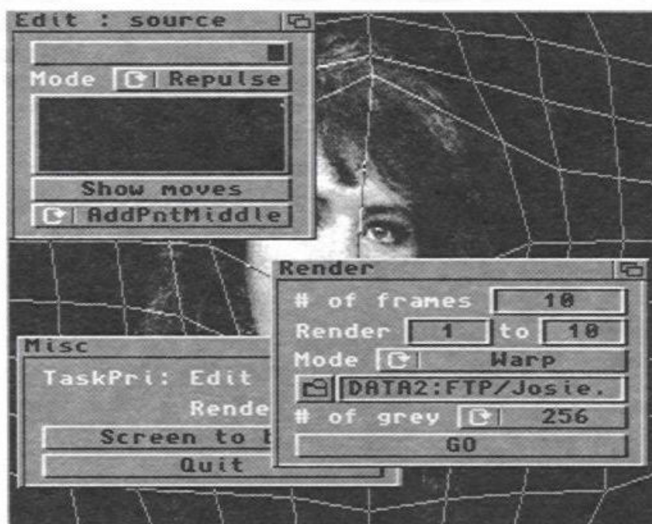
MINIMORPH 1.1

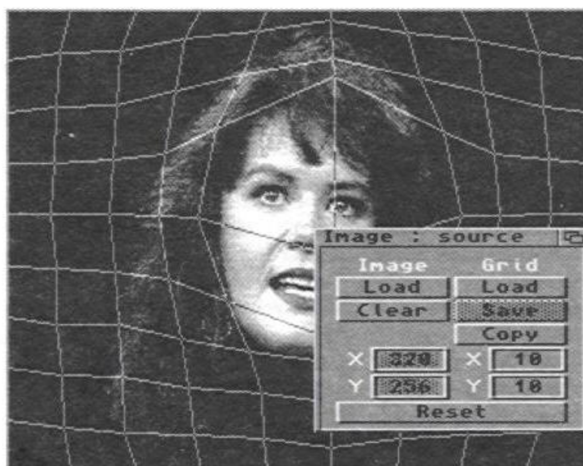
Úgy látszik mostanában csak képfeldolgozó és alakító programok akadnak a kezem ügyébe. Ebben a hónapban egy nagyon egyszerű kis programról lesz szó, ami egyszerűsége ellenére sokak számára új élményt nyújthat.

A Morph programoknak nagy hagyománya van Amigán, hiszen rengeteg hasonló program jelent meg már. Az alapvető feladat az, hogy egy tetszőleges képet több fázisban átalakítsunk egy másik képpé, vagy pedig a képen torzításokat hajtsunk végre.

Nos, a MiniMorph mindkét feladatra alkalmas, bár azért találkozhatunk bizonyos korlátozásokkal a programban, mely nem is csoda, hiszen egy igen rövid kis alkotással van dolgunk. A miáltalunk tesztelt verzió a freeware kategóriába tartozott, így egy-két funkció le volt tiltva, azonban ez nem akadályozott meg minket a tesztben.

Induláskor egy felületet kapunk, mely az aláprácsozatot tartalmazza. Az F1-F4 billentyűk lenyomásával jönnek elő a beállító menük (a Space lenyomásával válthatunk a kezdő és a végkép között):





F1: A képek és a beállított rácsozat betöltésén kívül (sajnos a saját magunk által tervezett rácsot nem lehet kimenteni a freeware verzióban) csak a rács finomságát határozhatjuk itt meg az X Y pontok után. Ha manuálisan szeretnénk új vonalakat létrehozni, akkor a kép szélére kell kattintanunk.

F2: A legfontosabb itt a **Mode** beállítás, mely meghatározza, hogy egyáltalán mit kezdünk a képpel. *Move* esetén simán a program átmozgatja a kezdő képet a másikba. *Attrack*-nál ha valamelyik rácspontra kattintunk, akkor „berántja" a rácsot a program, míg *Repulse* üzemmódban pont az ellenkezője fog történni. A torzítás mértékét a kis csúszó tolóméterrel lehet beállítani. Ha csak Move módban vagyunk, akkor az egyes pontokat is tudjuk mozgatni, így teljesen átalakíthatjuk a végleges kép kinézetét. Lehetőségünk van arra is, hogy megnézzük, hogy hova fognak esni a rácspontok a mozgatás után is, elég ha csak a *Show Moves* pontra kattintunk.

F3: Itt már az egyes fázisok elkészítésével kell csak foglalkoznunk. Beállíthatjuk a kívánt fázisok számát, azt hogy melyik fázist szeretnénk lerenderelni. Ha szükségünk van rá, akkor képkockánként kimenthetjük a változásokat. Itt is találunk egy Mode állítógombot, melynél a *Warp/Morph* közül választhatunk. Az egyik átalakítja az egyik képet a másikba, míg a másik csak a rácspontok szerinti torzításokat végzi el. Kissé szegényes a program színválasztéka, ugyanis maximum 256 színű szürkeskálás képeket tud kezelni. A Gora kattintva máris láthatjuk a kész képeket.

F4: Itt már csak néhány pont található, melynek inkább csak a rendszer beállításában van szerepe.

Nem volt egy nagy szám a program, azonban úgy gondolom nem is ez volt az alkotók célja. Arra pedig tökéletesen megfelel a MiniMorph, hogy mindenki otthon (akár egy kopasz A500-on is) kipróbálhassa a Morph-olás örömeit. Sajnos a freeware verzió nagyon sokszor lefagyott remélem, hogy ez nem lesz jellemző a teljes programra.

Bear™

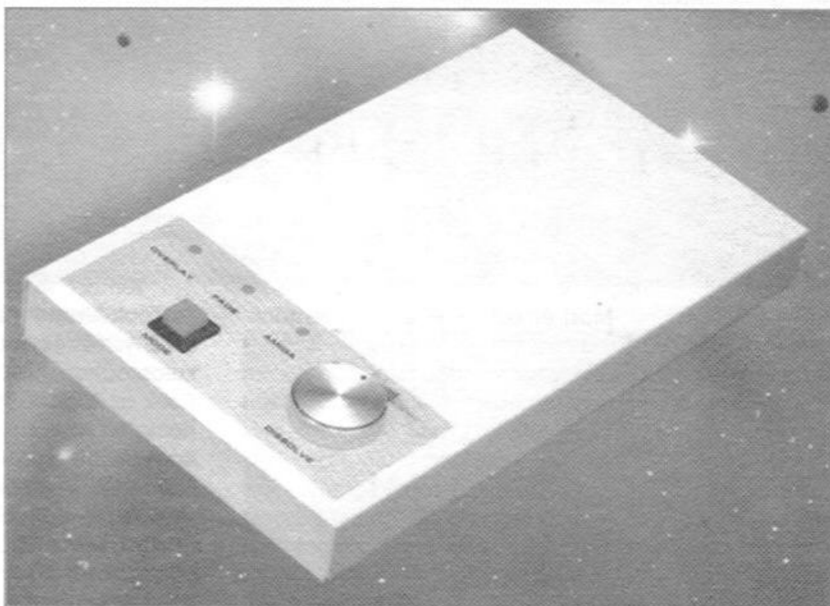






Amiga GenLock

Senki sem vitatja, hogy amatőr és fél profi videos alkalmazásokban világszerte komoly szerepet kap az Amiga. Egyrészről persze a Video Toaster testesíti meg az Amiga videotechnikát, ám ez nem az amatőrök asztalán fekszik. Valamennyi Amiga rendelkezik azonban néhány olyan lehetőséggel, amelyet mindenki kiaknázhat. Az első mindjárt az, hogy a gép képes mind sávszélességben, mind képfrekvenciában, a TV és videotechnikában alkalmazottal azonos videojelet szolgáltatni. Magyarul PAL vagy NTSC üzemmódban dolgozik. Ez minden kiegészítő nélkül lehetővé teszi a videojel rögzítését, illetve sugárzását. Remélem mindenki felismeri, ha egy kábeltévé adás képújsága a Scala-val készül.



Számos ok miatt szükségünk lehet több videojel összekeverésére is. A fő gondot itt az egy képet alkotó videojelek periódusának eltérése, és időbeni hullámzása jelenti. Az első Amigától kezdve képes a hardver arra, hogy videojelét kívülről szinkronizálják egy olyan készülékkel, amely a PC-hez kapható hasonló készülékek árának csak töredéke. A berendezést, ami több videojel szinkronizálását elvégzi, Genlock-nak nevezik. A videotechnikában a genlock, a folyamatot takaró fogalmat jelenti, míg nálunk az elektronikus berendezést.



Maga a folyamat kb. így néz ki: az Amiga RGB jele composit jellé alakul, hozzászinkronizálódik a genlock composit videojeléhez, az Amiga képéről eltűnik a háttérszínű rész, majd összeadódik a két kép tartalma. Az Amiga háttérszíne átlátszó lesz, a többi rész pedig lefedi a komposit videobemenet képét. Végül pedig a két kép együttese a composit kimenetre tódul. A kimenet minősége erősen függ a video cucc szinkronjelének minőségétől.

Az ECS chip set-től kezdve három új genlock lehetőséget is beépítettek az Amigák belsőjébe.

- nem a háttérszín, hanem valamely más szín átlátszó;
- valamelyik bittérkép átlátszó;



A technikát amatőr szinten elsősorban video feliratozáshoz használhatjuk, míg pl. az egyre szaporodó kábeltévés műsorkészítőknek elengedhetetlen kelléke. Az Amigához csatlakoztatható készülékek egész sora létezik, az egyszerűtől, egészen a több bemenetes kép és hang keverőpultokig, melyek saját effekteket is ismernek.

RocGen 300C

A Roctec cég nem éppen friss terméke, amely a legalacsonyabb árkategóriába tartozik. Két videojel keverésére alkalmas, amelyből egyik az Amigáé. A 23 pólusú video csatlakozóra van szüksége, így monitorral együtt nem használhatjuk. A készülék három üzemmódban működik, amit egy kapcsolóval választhatunk meg.

1. Overlay

A fentebb leírtaknak megfelelő üzemmód. Az Amiga képe elől a háttérszín eltűnik, helyén a videobemenet látszik át. A szabályzóval beállíthatjuk az Amiga képének intenzitását. A teljes takarástól, az átlátszóságon át, az eltűnésig. Használható feliratozáshoz, sportközvetítés eredménykijelzéséhez stb.

2. Fade

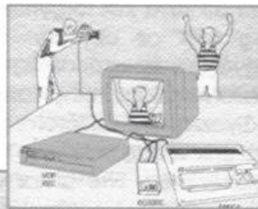
Az Amiga háttérszíne nincs eltüntetve. A szabályzóval a két kép között fade-elhetünk (áttűnés). A látható képmezőn kívüli tartomány, vagyis a keret teljesen átlátszó. Itt van szerepe az Amiga overscan screen-eknek. Ha video overscan méretű képernyőt használunk, akkor a genlock kimenetén nem fogunk látni keretet az Amiga képe körül. Olyankor használható, amikor a kimeneten egy ideig az Amiga képét kívánjuk látni, utána fokozatosan eltüntetve a videobemenet. Vagy fordítva.

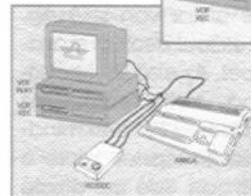
3. Amiga

Ilyenkor csak az Amiga képét látjuk a kimeneten.

A genlock-kal keverhetjük két számítógép képét is, de nézhetjük a TV-t is a Workbench hátterében. Külső tápegység is csatlakoztatható ha gépünk tápja már túlterhelt.

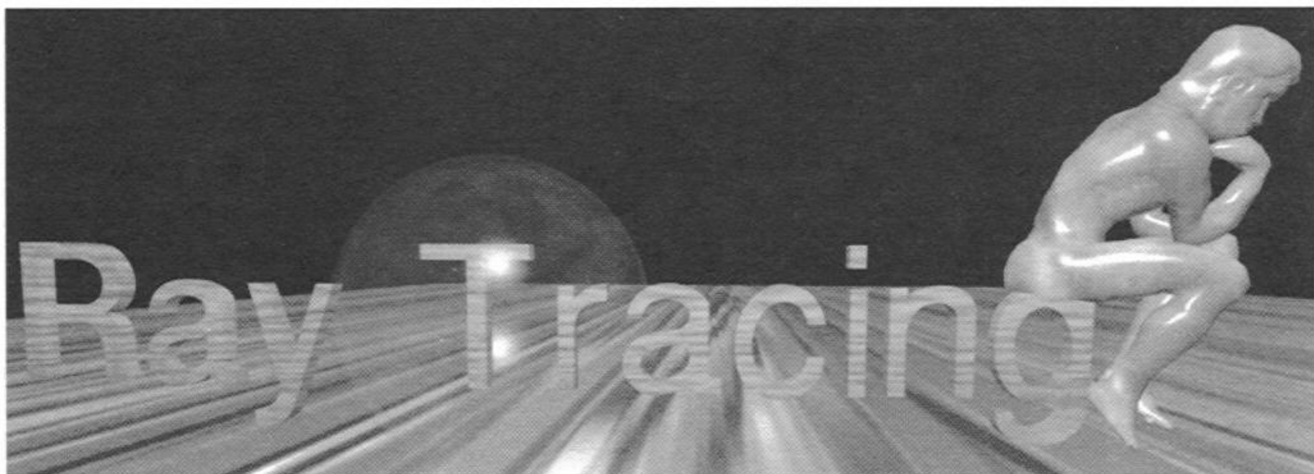
A RocGen 300C-hez mellékelnek egy feliratozó programot is, amivel megoldhatók a felirat-készítési gondok, ha éppen nincs valamilyen multimédia program kéznél, mint a Scala, Mediapoint stb.





A készülék alacsony árával elérhető azok számára is, akik csak házi hobby célokra akarnak egy feliratozó rendszert Amigájukból, hogy olcsón, egyszerűen és viszonylag jó minőségben feliratozhassák házi mozijukat.

Lázi



Envelope

Jaj, fölébredtem, pedig milyen szépet álmodtam. Talán most már neki kéne állni a cikk megírásához, hát akkor lássuk azokat az Envelope-okat. Aki használt már Real 3D-t annak nem ismeretlen a fent olvasható fogalom. LightWave-nél minden változtatható tulajdonságot ezeken keresztül állíthatunk be. Először az object menüben (Layout) találkozhatunk vele a Metamorph Level után. Ha itt egy számot adunk meg a nyilak segítségével, akkor az az egész animáció során érvényes lesz. Ha a mögötte lévő E jelzésű gadget-re kattintunk, akkor egy szép kis requester lepi el a képernyőt, mely teljesen megegyezik az Object Dissolve és a Polygin Size envelope kérdezőjével. Mindenekelőtt nem árt pár szót az említett funkciókra vesztegetni: A Metamorph Level értelemszerűen a meta morfózis szintjét állítja, de ha a Morph Surface nincs bekapcsolva, akkor a felületi tulajdonságok megmaradnak, csak az alak változik. Egy megkötés van, azonos számú pontból kell állnia a két tárgynak, de lehetőleg már az objectek tervezésénél ügyeljünk az azonosságra. Az Object Dissolve a tárgy elhalványodását szabályozza. Ha nulláról egy fázis alatt váltunk százra, akkor a tárgy hirtelen jelenik meg. Erre akkor van szükség, ha egy object például csak a századik fázistól szerepel. Az első 99 kockára láthatatlanná kell tenni. (Az Imagine-nel szemben a LW-ben mindig a nulladik fázisban lépnek színre a szereplők.) A Polygon Size az alkotó felületek méretét határozza meg. A változás tengelye mindegyik felület saját középpontja. Tehát a tárgy mérete nem változik, csak rések keletkeznek rajta. (A Morph Level-hez hasonlóan 100 feletti értéket is megadhatunk.)

Most érkeztünk el eredeti témánkhoz, de már tovább is megyünk, mert az Envelope és a Motion Graph ablaka nagyon hasonlít egymáshoz, ezért jobb együtt tárgyalni. Aki látta már mindkettőt, az tapasztalhatta, hogy két lényegi különbség található: Alul hiányzik a Remove gadget, mert az a tárgy törlését jelentené, viszont van egy másik, amely előtt Current Channel olvasható. Itt választhatjuk ki, hogy melyik tulajdonságot akarjuk megváltoztatni. A pozíció, az irány és a méret változtatható, míg a Velocity csak visszajelzésre szolgál. Ezen tudnivalók a Load és Save funkciókhoz kellettek, ugyanis egy Motion is betölthető Envelope-ként (és fordítva), de csak az X Position vihető át és csak ide tölthető az Envelope. A Clear töröl minden eddigi beállítást. (A nulladik kockát is!)

Align to Path: Ha ez aktív, akkor nem csak mozgásával, hanem irányával is követi az utat a tárgy.

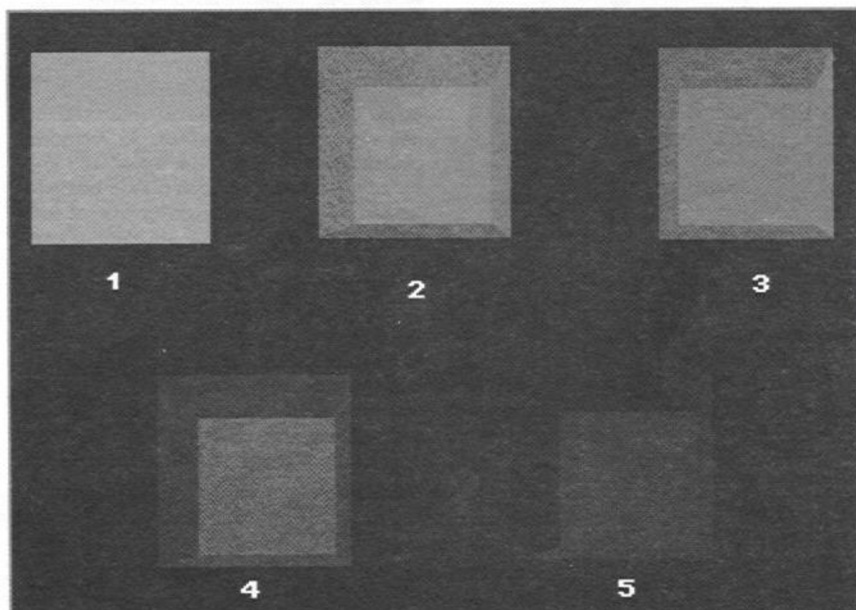
Look-Ahead: Az egész animációra érvényes érték, mellyel minden egyes kulcskocka hatása kiterjeszthető. Csak az Align to Path-tal együtt használható. A szám polaritása a hatás irányát befolyásolja. Envelope-nál Frame Offset a megfelelője.

End Behavior: Ha az animációnk hosszabb mint a megszerkesztett motion, akkor a szereplő további teendőit ezzel a kapcsolóval határozhatjuk meg.

Reset: Visszaáll az eredeti állapotba.

Stop: Az utolsó kulcspozícióban marad az anim végéig. Ez zavaró lehet abban az esetben, amikor a mozgás végeztével a szereplőnek le kéne lépnie a színről. Ilyenkor is a Dissolve Envelope segíthet.

Repeat: Az anim végéig ismétli a mozgást. Egy tíz fázisból álló motionnél a tizenegyedik frame megegyezik az elsővel. (Nem a nulladikkal!)



Create Key: Numerikus kulcs-megadás. A kulcsok nem a kiválasztott paraméterhez kapcsolódnak, hanem a tárgyhoz. Az előjelet nem veszi figyelembe a program, abszolút értékekkel dolgozik. Az animáció tényleges hossza nem számít, harminc fázisú animnál is megadhatunk keyframe-et a negyvenkettedik kockába.

Delete Key: Numerikus kulcs-törlés. No comment.

Shift Key: A Low Frame és a High Frame közé eső kulcsokat tolhatjuk el néhány kockával (Shift Frames By), vagy a hozzá tartozó értékeket növelhetjük, ill. csökkenthetjük (Shift Values By).

Scala Key: Hasonló mint az előző, de ez nem eltolás, hanem nyújtás. A beírt számok szorzótényezőként viselkednek. A Scene menüben is találkozhatunk hasonlókkal, de azok az összes objectre vonatkoznak, és csak a frame-ek értékét változtathatjuk meg.

Mouse Function: A Create és a Delete megegyezik az előbb tárgyalt Key toldalékú változatával, azzal a különbséggel, hogy itt nem kell bajlódni a számokkal és a helye is számít, mert a progi azonnal hozzárendel egy értéket a kiválasztott kockához. A Drag-gal lehet változtatni a kulcsokhoz tartozó értékeket. (Én időnként elfelejtek visszakapcsolni a Delete-ről, és sajnos itt nincs undo...) A Scrol-lal görgethetjük az időtengely mentén a grafikont. Az ALT lenyomása ugyanezt eredményezi.

Current Channel: Ezt már a bevezetőben említettem, mégis érdemes itt egy kicsit megállni. Sok magyaráznivaló nem maradt, de forgatással kapcsolatos „csatornáknál" meg kell említeni, hogy két kulcs közötti elfordulás nincs limitálva 180° illetve 360°-ra. (Imagine-ben ez gondot szokott okozni.) Kameráknál és fényforrásoknál a Size nem választható.

Plot Frame Limits: A grafikonon látható időintervallum állítására szolgál.

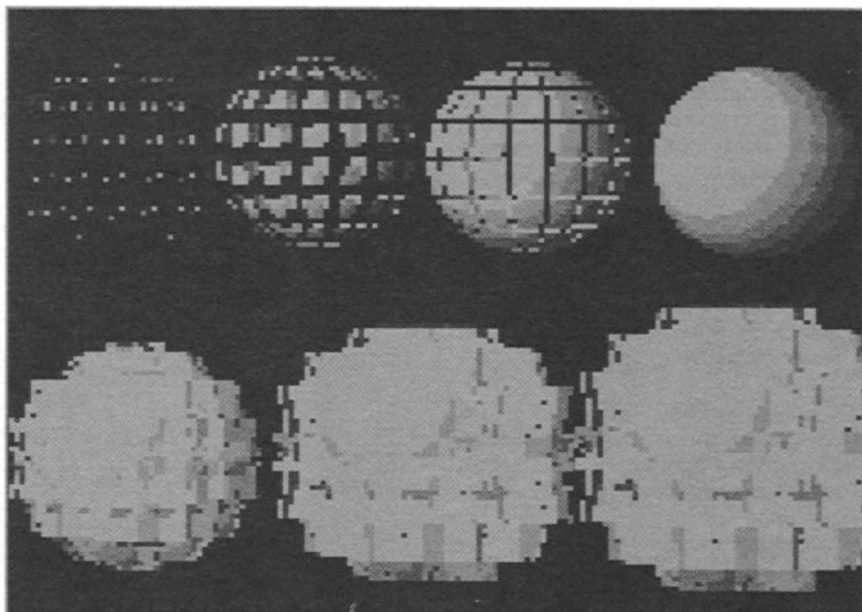
Automatic Limits: Az anim hosszától függetlenül a megszerkesztett grafikon egésze láthatóvá válik, és kitölti az egész ablakot.

Spline Control: Mindhárom számot -1.0 és 1.0 között változtathatjuk.

Tension: Ez a szám jelzi, hogy az adott kulcspont milyen erővel hasson a környezetére. Pozitív számnál kulcskocka környékén (<-időben) lecsökken a változás mértéke, mint amikor egy autó lassít a kanyar előtt, majd kigyorsít. Negatív érték esetén pedig a kulcs közelében gyorsabb a mozgás.

Continuity: Az előzőhöz hasonlóan „láthatóvá" tehetünk egy töréspontot. Minél nagyobb ez az érték, annál nagyobb lesz a zökkenés az animációnkban.

Bias: Az ideális ívtől való eltérést szabályozza. Ha ez nulla, akkor a görbület közepe pontosan a kulcsra esik. Ennél kisebb érték balra (hátra), nagyobb jobbra (előre) tolja a görbületet.



Ha az alul lévő linear kapcsolót aktivizáljuk, akkor abba a pozícióba egyenes mentén érkezik a tárgy, a fenti három értéket figyelmen kívül hagyja a program.

A surface-ekkel ellentétben az Envelope és Motion beállítások a Scene-nel együtt tárolódnak, nem kell felesleges mentésekkel csökkenteni a vinyó szabad kapacitását.

Az itt készített utak később felhasználhatóak a Modeler-ben is a Path Extrude-nál.

A görbék mentén történő mozgatás a sok előnye mellett hátrányokkal is jár. Ha zárt úton, azaz egy körön akarjuk végigküldeni az objectünket, akkor ez az út nem járható. A LightWave erre is kínál megoldásokat, ez már nem tartozik bele az envelope témakörébe.

Hát úgy látom a végére érkeztünk (a napnak) az envelope-oknak. Ezt a témát azért volt fontos kivesézni, mert sokan csak ránéztek a megjelenő requesterekre és máris elment a kedvük az egésztől. Mindenesetre a jövő hónapban megpróbálunk a kezdőknek egy kis példagyakorlattal segíteni, hogy könnyebben megtanulják az alapokat. Ha valamilyen kérdésetek van, nyugodtan írjatok a szerkesztőség címére.

Ha már a Lightwave-nél tartunk, akkor meg kell említenem, hogy már van belőle PC-s verzió is, de mikor animációt akarunk menteni akkor kiírja, hogy ez az opció csak Amiga platformon működik. Bár mondjuk meglehet azt csinálni, hogy a frame-eket külön leszámolni és utána FLI-be összefűzni. Csak hát mégis kényelmesebb egyből animba menteni, nem is beszélve az operációs rendszerről, és az ADpro, Im ageFX, FiberFactory, Sparcs, Vortex, stb. programok hiányáról.

Na, megyek vissza álmodozni Bill Gates-ről és népéről, addig ti gyakoroljátok a fönt leírtakat, mert egy hónap múlva (remélhetőleg) megint meglovagoljuk a „fény hullámait".

By GABRIEL and FRANKIE

CD ROM - AMIGA, AMIGA - CD ROM

A CD-ROM sorozatban megjelent cikkekben eddig már sok mindenről írtunk, azonban egy fontosnak számító témakör, még pedig az, hogy milyen CD-ROM filesystem-et használjunk még alig került szóba. Pedig nem teljesen érdektelen a témakör...

Mint a sorozatból már korábban kiderült, nem csak egyetlen CD-ROM formátum van, hanem jó néhány és nem hátrányos ha a filesystem támogatja azokat.

Persze, ha valaki csak egy-két PC-khez készült CD-ROM-hoz fér hozzá, akkor az egész kérdés szinte teljesen érdektelen, mivel az 8+3 (ISO 9660 Level 1) kötelező gyakorlat a CD-k világában. És mivel Amigáról van szó a file-systemnek támogatnia kell a Level 2-es (max. 31 karakteres) neveket is.

Az második szempont a High-Sierra kompatibilitás. Ez gyakorlatilag a megfelel a PC-s filesystem-nek: 8+3 nevek, korlátozott alkönyvtár struktúra. Ez leginkább csak megemlítésre kerül, mert szintén „kötelező" gyakorlatnak számít...

Sokkal érdekesebb a MacHFS formátum támogatásának a kérdése. E formátum gyakorlatilag a Mac hard disk formátum CD-re írásával keletkezik. Ennek megfelelően találhatók fork-ok is a CD-n. Nem számít hátránynak, ha megadható, hogy milyen kiterjesztésű file-névvé konvertálja automatikusan a rendszer. A leggyakrabban Mac formátumú CD-hez valamely magazin mellékleteként lehet hozzájutni, vagy valamely Mac program megvásárlásával. Pl. a CD-ROM Today esetén ún. dual formátumú disket kapunk, azaz vagy egy PC-s, és vagy egy Mac HFS formátumú része. Ilyenkor a filesystem-nek lehetőséget kell biztosítania, hogy a két rész közül kiválaszthassuk, hogy melyik érdekes a számunkra. Ez történhet a Prefs editorral, külön segédprogrammal vagy valamely billentyű lenyomásával. És meg egy megjegyzés: Mac-en a PICT képformátum és a QuickTime animációs formátum számít a legelterjedtebbnek, melyeket Amigán nem túl könnyű felhasználni, bár nem teljesen lehetetlen.

A következő opcionális versenyszám RRIP, azaz a RockRidge interchange protocoll. Ez leginkább a Windows NT/95 hosszú file-neveinek kezelési megoldásához hasonlít (már mint ahogy FAT-es partíción kezelik). 8+3 karakterre különbözik minden file-név, de azok a filesystemek, melyek támogatják a RockRidge formátumot, extension blokkok beolvasásával visszaállíthatják a teljes file-neveket. E formátumot mostanában leginkább már nem használják, de számos, főleg UNIX-hoz készült CD-nek ilyen a formátuma.

Nem teljesen tartozik a témakörhöz, de lelkes Amigásokat azért megelégedéssel tölthet el, hogy végre PC-s is lehetőség van „normális" CD-ROM-okat kezelni, mivel a Win NT/95 támogatja CD-ken is a hosszú file-neveket. Így az olyan, Aminet is terjesztett utility-re a későbbiekben nincs szükség, mely lehetővé teszi tetszőleges file lemásolását egy Amigás file szerkezetet tartalmazó CD-ROM-ról. (E gondolattal leginkább a Neil Balharrie által írt *cdr 1.1*-re kell gondolni.)

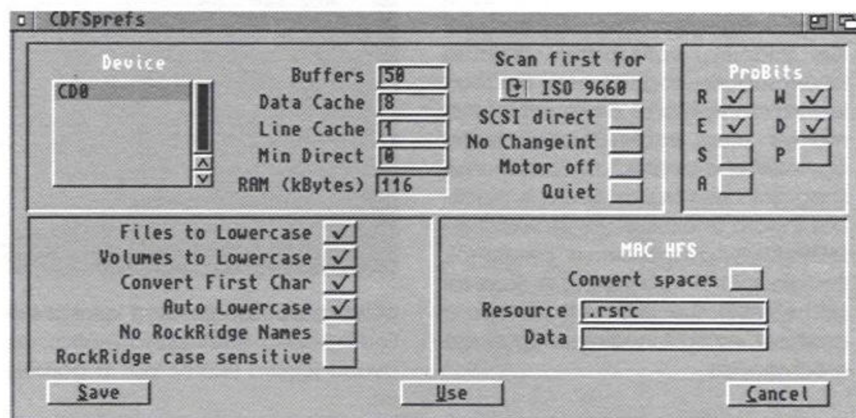
Végül meg egy érdekes kérdés a filesystemekkel kapcsolatban a kis- és nagybetűk kezelésének kérdése. Megkülönböztetik-e – eltérőnek mutatja, de valójában azonosak hasonlóan az Amiga filesystem-éhéz. Lehetőség van-e állítani, hogy a PC CD-ROM-okon található neveket, hogy konvertálja – végig kisbetű, hagy kezdőbetű stb.

tek is állíthatók, megkönnyíti a CD-ről átmásolt file-ok kezelését, mert a későbbiekben nem kell azaz foglalkozni, hogy a file-ok törlés ellen védettek.

Az Aminetről is letölthető demo változat nemcsak időbeli, hanem egyéb korlátozásokat is tartalmaz, pl. csak az atapi.device-szal hajlandó működni. Nem lehet scsi.device-on keresztül SCSI-2-es CD-ROM drive-okat kezelni, vagy ISO file-t mountolni. Ez utóbbira a korábban már ismertetett ISOCD program használatakor lehet szükség, ha valaki tesztelni szeretné azelkészült ISO file-t.

A Mac HFS lemezek kezelésének megoldása szerintem kissé nehézkes, a CDPrefs programmal lehet átváltani, más filesystem-ekben jobb megoldások is találhatók.

Egyetlen működési „rendellenességet" találtunk a tesztelés során: egyes PC-s CD író programokkal lehetőség van



Jelenleg talán a leggyakrabban alkalmazott filesystem-nek a CacheFileSystem számít, már csak azért is mert a legutóbbi változatában **Idefix** néven terjesztett csomagban található a valószínűleg leginkább használt atapi.device legújabb változata is. Mivel erről a filesystem-ről már jelent meg ismertetés a GURU 95/7-es számában, csak az újabb változatok néhány eltérését említenénk meg.

A leglényegesebb változás, hogy az legújabb változatokban a mount file-ok szerkesztése helyett (ill. mellett) lehetőség van a filesystem főbb jellemzőinek grafikus felületen keresztül történő beállítására is. Erre szolgál a **CDPrefs** program, mely installáláskor a SYS:Prefs alkönyvtárba kerül. Ennek a segítségével állítható a legtöbb jellemző, most nem sorolom fel az összest, remélhetőleg jól olvashatók a mellékelt képen. Az, hogy a protection bi-

hidden attribútumú file-ok felírására is, melyet a PC-n az mscdex valóban rejtett file-ként mutat, ezzel a file-lal voltak kisebb gondjai a CacheFileSystem-nek: annyira elrejtette, hogy nem is látszódott, pedig Amigán nincs „igazi" rejtett file. (Elöljáróban a többi filesystem-ről csak annyit, hogy ezzel ott is akadtak problémák...) E három megjegyzés ellenére a filesystem nagyon jól használható.

Következő alkalommal folytatjuk a filesystem-ek ismertetését és értékelését. Van még néhány: AmiCDFS, AmiCDROM, AmigaCD, Asimware, BabelCDROM, Xetec CDx. Bár ezek nem mindegyike fog bekerülni a sorozatba, de azért igyekszünk minél teljesebb képet nyújtani.

(JOCO)

NOVOTRADE 2C Kft.



Master System kazetták

Ace of Ace
Back to the Future
Basketball Nightmare
Chuck Rock
Desert Speedtrap
Jungle Book

Game Gear kazetták

Alien 3
Desert Strike
Ecco the Dolphin
Jungle Book
Robocop vs Terminator

Mega CD lemezek

Tomcat Alley
Double Switch
FIFA International Soccer
Ecco the Dolphin
Prince of Persia
Thunderhawk
BC Racers
Rebel Assault

Mega Drive kazetták

NBA Live '95
Stargate
Generations Lost
Ecco 2
Jimmy White's Snooker
Jungle Book
Lion King
Pitfall
Syndicate

SEGA



MEGA DRIVE II + 2 cp	21.990 Ft
MEGA CD II	49.990 Ft
MASTER SYSTEM +2 játék + 1 cp	7990 Ft
GAME GEAR	16.500 Ft

Kiegészítők

Master system Control Pad	1.600 Ft
MS/GG konverter	1.790 Ft

Több mint 140 féle játék kazettával várjuk kedves vásárlóinkat!



JAGUAR™







64 bites videójáték!

ATARI JAGUAR JÁTÉKKAZETTÁK

Alien Vs Predator
Brutal Sports Football
Wolfenstein 3D
DOOM
Evolution Dino Dudes
Tempest 2000
Raiden
Trevor McFur in the Crescent Galaxy
Club Drive
Dragon
Kasumi Ninja
Iron Soldier
Bubsy
Checkered Flag
Zool 2

9.990 Ft

ATARI Jaguar videójáték

- 64 bites videó chip
- 16,8 millió szín
- CD minőségű 16 bites hang
- 1 kontrolpad
- játék (Cybermorph)

49.990 Ft

ATARI Jaguar kontrolpad
4.500 Ft



ATARI

ATARI 520 STFM számítógép
19.990 Ft
Monochrome monitor ST-hez
19.990 Ft
SF314 külső drive ST-hez
11.200 Ft

Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

Címünk: 1136 Budapest, Balzac u 35.
Tel.: 140-2954

TO OR NOT TO Be?

Most azonban nem Shakespeare Hamletje fog következni, mint a képekből már nyilván kiderült, hacsak nem valamilyen modern felfogású cyber Hamletről lenne szó. Más években ilyenkor karácsony táján a legújabb Amiga modellek bemutatása számított a fő újdonságnak (vegyük akár az A1200-est, vagy a CD³²-t, melyek mind a kölni kiállításra jelentek meg). Most azonban kissé más a helyzet és a számítógépes világ egyik érdekes újdonságának bejelentése (nem a Windows '95 dákó-román nyelvű verziójára gondolok) kívánkozik ide, mely talán ismét „erős bástya" lesz a „nem PC" oldalon...

A Be, Inc-et 1990-ben alapította Jean-Louis Gassée, aki korábban az Apple termék részlegének volt az elnöke, hogy forradalmi megközelítésével „megtörje a határokat". A Be termékcsalád első tagját, a BeBox™-ot 1995. október 3-án jelentették be. Ez a rendszer – a erőteljes hardware-ével, a hordozható objektum orientált operációs rendszerével, továbbá a hang, a video és a kommunikációs képességek sokaságával – kiegyensúlyozott, hogy számottevő alternatívát jelentsen a következő generációs alkalmazások számára. Ez az első valódi valós idejű rendszer, mely több processzoros, preemptív multitaskingot, gyors I/O és egyéb bővítési opciókat kínál.

Mi van a fantasztikus lehetőségek mögött? Egy még fantasztikusabb hardware. A hat rétegű nyomatott áramköri lapon helyezkedik el az alkatrészek többsége, köztük a gép lelkének számító két PowerPC 603-as processzor, melyek órajele 66 MHz. E processzorok 8 kB adat és 8 kB utasítás cache-t tartalmaznak a lebegőpontos és a memória management egység mellett. A memória is terjedelmes lehet, mely a valódi multimédia alkalmazások esetén szükséges is. Az MPC105 típusú chip gondoskodik a 4 pár 72 lábú SIMM kezeléséről. A foglalatok párban tölthetők fel, hogy a busz szélesség 64 bit legyen. Max. 32 MB-os modulok alkalmazhatók, így a teljes kiépítettség esetén 256 MB RAM lehet a gépben. Más információk szerint 128 MB-os SIMM-ek is alkalmazhatók, mindenesetre 60 ns vagy gyorsabb modulok kellenek. A paritás bitek jelenleg érdektelenek, de később esetleg opcióként kezelni fogja a hardware.

A gép rendelkezik Flash ROM-mal is, melynek mérete 128 kB. Az első része írásvédett és tartalmazza a update-hez, ill. hiba esetén a ROM tartalmának floppy-ról történő visszatöltéséhez szükséges kódot.

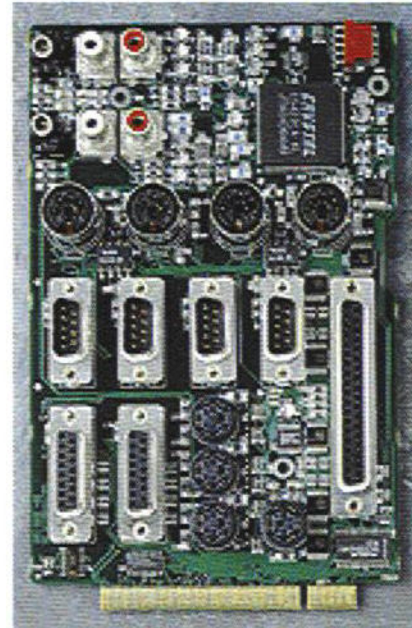
A gépben található PCI buszon három PCI busz master bővítő sáv, az SCSI vezérlő, a korábban már említett MPC105 és a PCI-to-ISA híd csatlakozik. A PCI bővítő helyekbe teljes méretű kártyák is elhelyezhetők. A PCI busz órajele 33 MHz.

Az Intel által gyártott 82378-as típusjelű áramkör teremti meg a kapcsolatot a PCI és az ISA buszok között. Ez utóbbi 5 16 bites ISA kártya fogadására képes. Azonban csak olyan kártyák alkalmazhatók, melyek rendelkeznek a Be operációs rendszeréhez írt meghajtó programmal. Az ISA buszra csatlakozik a legtöbb Be hardware elem: a billentyűzet, mely szabványos PC-s billentyűzet 5 pólusú DIN csatlakozóval. Az egér csatlakozó, mely PS/2 típusú (6 pólusú mini DIN) az I/O Card-on található. A géphez gyárilag nem adnak billentyűzetet és egeret, hogy mindenki szabadon választhasson az általa kedvelt típusokból...

A gépben 3 1/2 "-es floppy található, mely 720 kB, ill. 1.44 MB MFM formátumú lemezeket kezel.

Összesen négy 9 pólusú csatlakozóval ellátott soros port van kiépítve a gépben. Az első két soros port a COM1 és COM2-nek megfelelő címen helyezkedik el és ISA/PREP megfelelő, míg a másik kettő nem szabványos, a MIDI-nek megfelelő órajellel működik, de lehetőség van a szabványos bitsebességek használatára is. A párhuzamos port kétirányú, és szabványos 25 pólusú csatlakozóval rendelkezik. Lehetőség van DMA-t és megszakítást használni a párhuzamos porttal kapcsolatban is.

A MIDI portok teljesen szabványosak: a kimenetek meghajtó képessége és a bemeneteken levő opto csatoló is előírás szerinti, így nincs

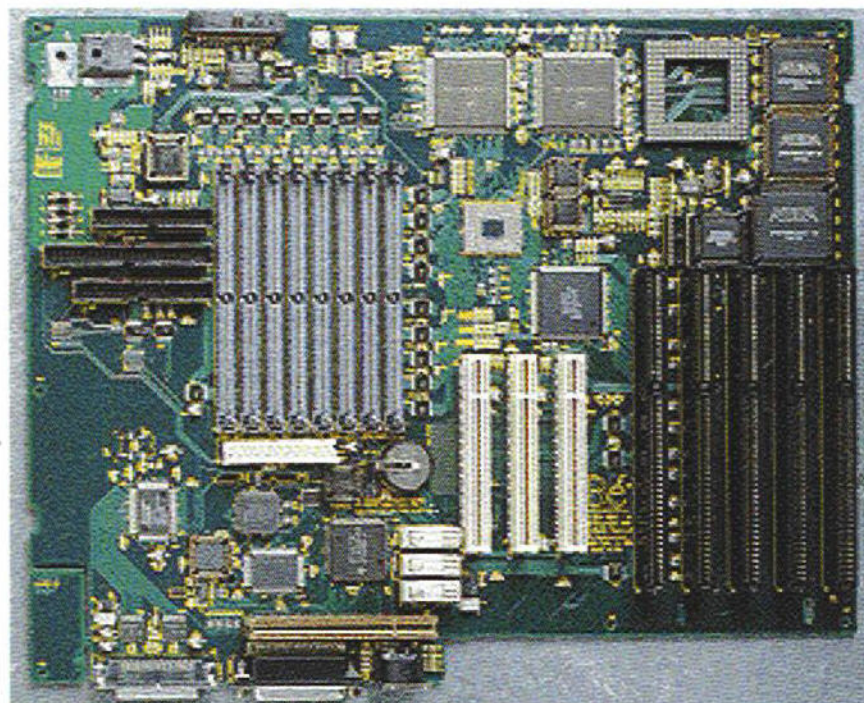


szükség további illesztőelemekre. Két joystick port van, ezek szabványos PC-s analóg joyokat támogatnak

A hangrész is figyelemre méltó: 16 bires stereo CODEC található a gépben a hangminták létrehozásához és lejátszásához, a két fő mintavételi frekvencia (44.1 és 48 kHz) és azok leosztásából származó értékek támogatottak. A vonali (Line), CD és a mikrofon bemenet a három bemeneti lehetőség, a kimentek a vonal, a fejhallgató és hangszóró, mely utóbbi hangereje külön állítható. A kábelezésből származó földhurkok hatásának elkerülésére (brumm) kiegészítő elemek kerültek beépítésre.

Három IR (infravörös) port került beépítésére, melyek mindegyike lehet adó vagy vevő, ezek segít§egével akár távolabbról is vezérelhető a gép (pl. egy bemutató során).

A hardware végére maradt a Geekport nevű „jószág", mely egyedülálló a gépben. A 37 pólusú csatlakozón digitális és analóg I/O funkciók és tápfeszültségek érhetők el. Két 8 bites digitális port, 4 A/D láb, melyek 12 bires A/D konverterhez csatlakoznak, 4 D/A láb, melyek 8 bites D/A konverterről kapják a jelet, további 11 lábon tápfeszültségek (+5, +12, -12 V, GND) találhatók, melyek biztosítókkal védettek.



A BeBox beépített TCP/IP támogatással rendelkezik, csak egy NE2000, vagy 3Com 3C503 Ethernet kártyát kell a gép dugni és máris használhatjuk a hálózaton a gépet. Az internet csatlakozás elősegítése érdekében PPP támogatással is rendelkezik a gép.

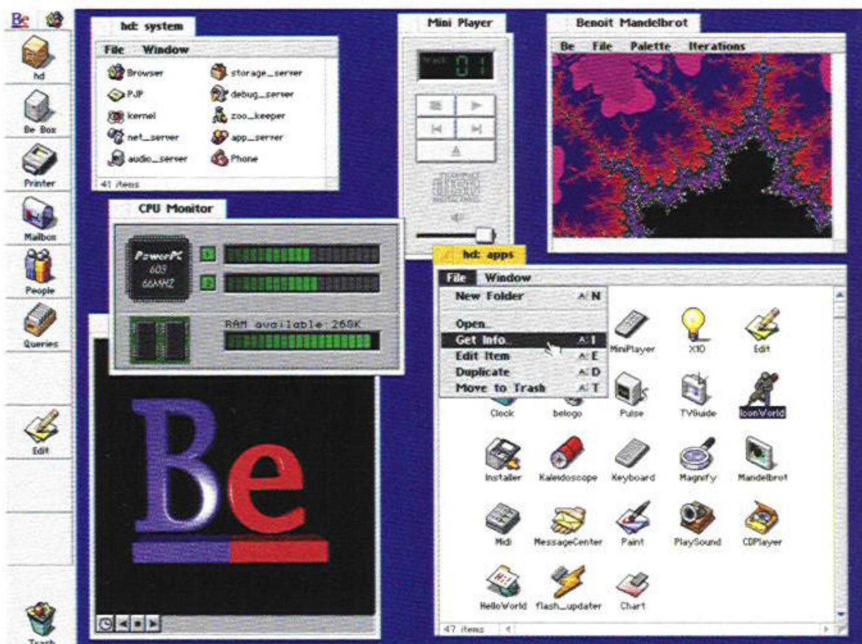
A gép külsejéről még nincsenek adatok, de annyi biztos, hogy 2 db 3.5 " félmagas és 2 db 5.25 " félmagas tárolóhely lesz (ez utóbbi egybenyitható).

Ennyi hardware ismertető után, mit is nyújt a software? Az operációs rendszer teljesen többszálú (multithreated). A CPU-k képesek átkapcsolni a szálak között, végrehajtva egyik részletét a másik után, ami úgy tűnik, hogy a több szál – több alkalmazás – egyszerre fut. Ennek révén lehetőség van arra, hogy miközben egy ablakban animáció lejátszása történik, egy másik ablak tartalmát scrollozzuk, anélkül, hogy a nem aktív ablakban megállna az animáció lejátszása.

A BeBox interaktív és grafikus user interface-szel rendelkezik és az első számítógép, melynél minden ablaknak saját grafikus környezete van.

A rendszer lelke a Kernel, mely kezeli a virtuális memóriát, felügyeli a multithreading-et, a process-ek közötti kommunikációt, a processzorok megosztását. A kernel nyolc processzor együttműködését képes felügyelni, bár a BeBox-ban csak kettő található. A kernelben csak a floppy és a hard disk kezelés található, a többi egység kezelését külső programok végzik. Ez a modularitás lehetővé teszi a új szolgáltatások bevezetését a kernel megnövelése vagy a hatékonyságának veszélyeztetése nélkül.

A következő lépcső a serverek szintje. A client-server architektúra lehetővé teszi, hogy a háttérben futó server alkalmazások elvégezzenek olyan feladatokat, melyek normális esetben a futó programra hárulnának. Ez a megoldás hatékonyabbá teheti a programfejlesztést.



A BeBox két alapvető serverrel rendelkezik: a Storage Server, mely az adatok tárolásával kapcsolatos feladatokat intézi és Application Server, mely a felhasználói felület manageléséért felel.

A harmadik szint a Software Kit-e, mely a legfelső szintet képviselik a rendszerben. Ezek biztosítják az application programming interface-t (API) a rendszer többi eleme felé. Csak felsorolásszerűen: Application, Storage, Interface, Media, Midi, Network és Device.

A bevezetőben már szóba került a valós idejű operációs rendszer, ennek keretében lehetőség van az egyes folyamatok (pl. audio és video lejátszás) szinkronizálására a belső órával, vagy pl. külső MIDI vagy SMPTE jellel.

A Be software kit-eit C++-ban írták, így várhatóan az lesz az alkalmazások „természetes" nyelve. A rendszer felépítése, hogy a shared library-k futásidőben kerülnek linkelésre lehetővé teszi, hogy az alkalmazások kis méretűek maradjanak és hatékonyan használják ki a memóriát.

Az alkalmazások fejlesztése a Metrowerks® CodeWarrior™ fordítóval és fejlesztő környezettel történik, vagy BeBox-on, vagy Macintosh-on. Ez utóbbi most még valószínűbb, mert a fejlesztő programok egy részének nincs még BeBox verziója. Mindenesetre várják fejlesztők jelentkezését, hogy minél több program legyen a gép piaci megjelenésekor, és természetesen a fejlesztők gépekhez is jóval a kereskedelmi megjelenés előtt juthatnak. A library-k, a header file-ok és a fejlesztői dokumentáció minden gép „alaptartozéka" lesz.

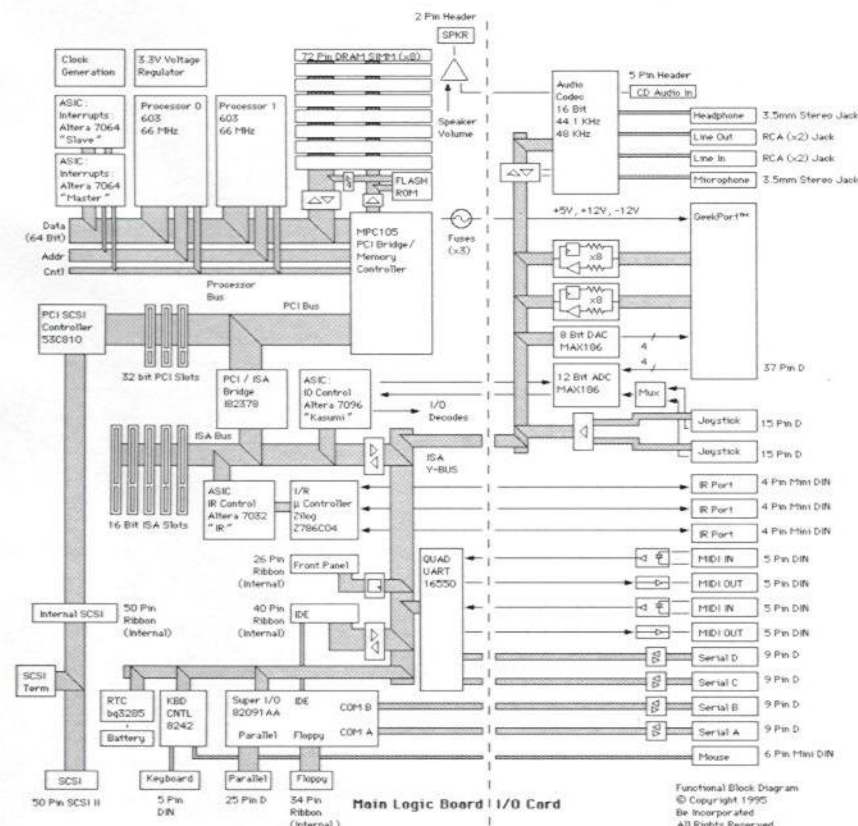
Nem írtunk még az árról. Az alapkiépítés kb. $1600-ba fog kerülni, ami a gép lehetőségeihez képest igen kedvező.

És végül a címek, ha valakinek kedve van felvenni a céggel a kapcsolatot, vagy csak egyszerűen „bóklászni" kíván a cég WWW serverén.

Be, Inc.
800 El Camino Real
Suite 300
Menlo Park, CA 94025
Tel: (415) 462-4141
Fax: (415) 462-4129

Európai kirendeltség:
Be, Inc.
Suite 336, Immeuble Olivetti
Rue de l'ancien marché
92800 Puteaux
France
Tel: (33) 1 49 06 73 77
Fax: (33) 1 49 06 73 79

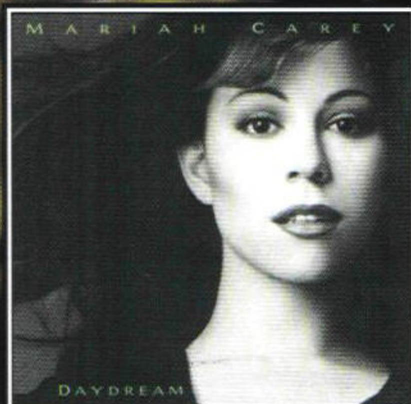
Internet:
E-mail: info@be.com
Ftp: ftp.be.com
Web: http://www.be.com



(JOCO)

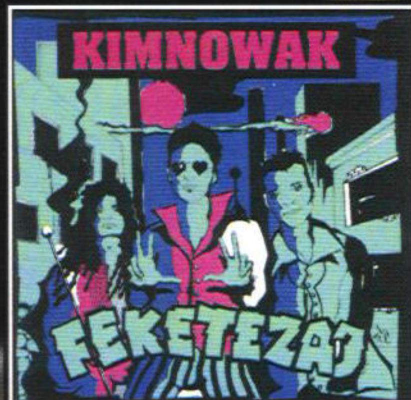
Itt a Sony

ÉS VELE EGYÜTT TERMÉSZETESEN A LEGJOBB ZENÉK



MARIAH CAREY – DAYDREAM — MC\CD

Azt hiszem Mariah Carey-t már nem kell különösebben bemutatni a zenekedvelő közönségnek. E havi ajánlatunkban új lemeze szerepel. Ezen a lemezen is a már jól megszokott minőségi felvételek találhatók, szám szerint tizenkettő. A lemez a slágergyanús Fantasy c. felvétellel indul, amelynek mindjárt egy sweet dub mix-je is elkészült, ez a tizenegyedik szám a lemezen. Mondjuk nekem ez jobban tetszik mint az eredeti, de ez természetesen csak magánvélemény. Aki inkább az érzelemmel teli, lassú dalokat kedveli, nos, neki sem kell csalódnia. A CD nagy részét ugyanis ilyen dalok alkotják, a hagyományokhoz híven. Ezek közül is kiemelném a One Sweet Day, ill. a When I Saw You című felvételeket, szerintem ezek lesznek talán még nagy slágerek, nem mintha a többi szám rossz lenne, inkább csak ezek azok, amelyek a már bevált „sláger" stílusban készültek. Megismételném, hogy ez csak magánvélemény, természetesen mindenkinek más és más fog megtetszeni erről a lemezről. Az azonban biztosnak látszik, hogy senkit nem fog hidegen hagyni ez a remek CD, amely feltétlenül helyet követel magának az év lemezei között. Mariah Carey rajongók figyelem! Ezt a lemezt vétek kihagyni. Sok kellemes percet szerezhet még.



KIMNOWAK – FEKETEZAJ — MC\CD

Valójában a belső borítón található Kimnowak cirkusz felirat fedi jobban a valóságot, ugyanis a Kimnowak már régen nem az a trió, akikből elméletileg a zenekar áll. Nagy Gergely – bass, Novák Péter – ének, szó és Pribil György – gitárok, zene, rendező ugyanis már egy ideje barátaik nagy seregének segítségével készíti felvételeit. Ezt a népes társulatot most inkább nem sorolnám itt fel, bár múlhatatlan érdemeiket a felvételek, ill. a koncertek során nem kívánom kisebbíteni. A címadó felvétel videóját talán már többen látták – hallották a nagy magyar tv zenei műsoraiban. A zenei stílus meghatározását inkább most elpasszolnám, mindenesetre ne technot várjon az, aki megveszi a lemezt, inkább rockról van itt szó. Néhány cím a tizenhárom felvételt tartalmazó CD-ről: Lődd szét a discót, Forró vér, Vérnász, Bőr, lakk, gumi; Itt egy úr mulat. Nem hallgathatom el azt a (szintén magán) véleményemet, hogy a szövegek sajna sokat rontanak a színvonalas zenei összhatáson. Persze ez csak szerintem van így, már többekkel beszéltem, akik szerint így nagyszerű az egész, ahogy van. Nos, itt az idő, hogy te is meghallgasd és eldöntsd, kinek van igaza. Ismétlem, a zene szerintem is nagyon jó.



MEX – REMEX (STÍLUSGYAKORLATOK) — MC\CD

A Mex Bumm! Nesze neked! c. albuma már szerepelt itt a zenei ajánlatok között, nem is olyan nagyon régen. Most egy remix CD-t ajánlanék a nagyérdemű figyelmébe, amelyen hét felvétel található. Kéretik figyelembe venni, hogy a lemez címében található stílusgyakorlatok szó nem üres fecsegés, hanem pontosan fedi a lényeget. A fiúk eljátszogattak egy kicsit a stúdióban, ennek eredményeképpen pedig érdekes felvételek születtek. Kiemelném a régi remek Stewart – Lennox (csak azért sem írom ki az együttes nevét) szám, a Missionary Man Mexes feldolgozását, valamint az Égjen a tűz teknős remixét. De nem semmi az őrülj+ diszkós átdolgozása sem. Szóval aki szereti a Mexet, annak kötelező ez a lemez is, nagyon jól fog szórakozni. Aki eddig még nem Mexezett, az próbaképpen hallgasson bele a CD-be, szerintem ennyit mindenképpen megér, ugyanis ez a remix-elés hiánycikk jelenleg a magyar piacon, pedig nagyon kellemes dolgok tudnak kisülni belőle. Remélhetőleg ez a CD nem az utolsó lesz a remixek világából és más is vállalkozik arra, hogy egy kicsit eljátszogasson a különböző stílusokkal. Nem egy utolsó dolog ugyanis kipróbálni azt, hogy vajon hogyan is szólna ez és ez a szám mondjuk teknős, diszkós vagy éppen hard rock stílusban.

STILLA

SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK

MELYIK ELŐZŐ GURU-BAN ISMERTETTÜK A MEX BUMM NESZE NEKED C. LEMEZÉT?

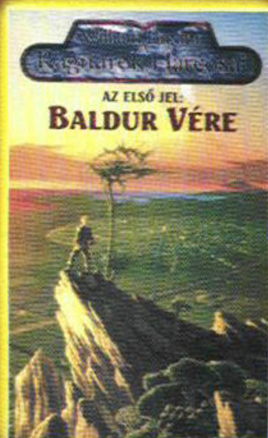
A HELYES MEGFEJTÉST BEKÜLDŐK KÖZÖTT 10 DB CD-T SORSOL KI A SONY MUSIC.

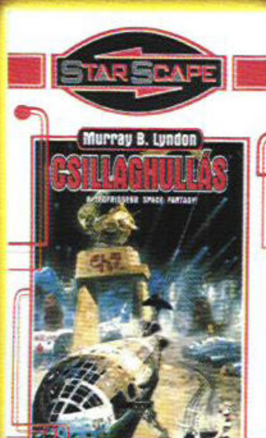
CÍMÜNK: GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765 • BEKÜLDÉSI HATÁRIDŐ: DECEMBER 15.

HA EZEKRE ÉS MÁS **SONY MUSIC** ÚJDONSÁGOKRA IS KIVÁNCSI VAGY, KERESD TÖBBEK KÖZÖTT A KÖVETKEZŐ HANGLEMEZBOLTOKBAN:

TOP 13 BT. 3300 **Eger**, Sándor Imre u. 1-3. • **MAXI MUSICLAND** 4400 **Nyíregyháza**, Dózsa György u. 2. • **SOLO MUSICLAND** 4032 **Debrecen**, Piac utca 57. • **SATURNUS Hanglemezbolt** 1061 **Budapest**, Andrássy út 3. • **BLUES BAGOLY Könyv és Zeneszalon** 9400 **Sopron**, Várkerület 49. • **Juhász Könyv és Zeneműbolt** 2100 **Gödöllő**, Dózsa György út 5-7. és 3100 **Salgótarján**, Fő tér 1. • **OMEGA ZENEBOLT Zalaegerszeg**, Centrum Áruház • **PIKOLÓ LEMEZBOLT** 9700 **Szombathely**, Szelestei L. u. 8. • **CD BÁR** 1061 **Budapest**, Székely M. u. 10. • **DIGITAL** 1085 **Budapest**, József krt. 49. • **VIOLIN Lemezbolt** 1094 **Budapest**, Ferenc krt. 19-21.

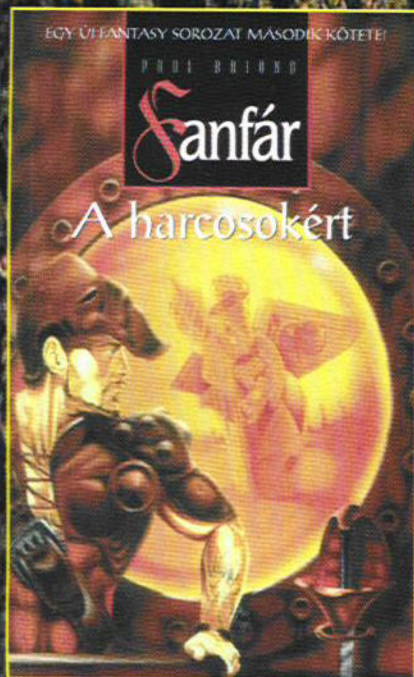
Külvilág







Új VALHALLA KÖNYVEK



Paul Briand – Fanfár sorozat

Amikor ezeket a sorokat írom, még csak két kötet volt elérhető a sorozatból, mire ezt olvassátok, valószínűleg már megjelent a következő is. Hogy kit takar a Paul Briand név, az most talán nem is olyan fontos, tekintve, hogy meglehetősen színvonalas munkát végzett. Ez a fantasy sorozat a távoli jövőben játszódik. Az emberiség már nagyon régen túlvan a naprendszerből való kirajzáson, már végigsöpört a Galaxis nagy részén világok egész sorát hódítva meg, könyörtelenül bánva a meghódított idegen fajokkal. Ám egyszer csak egy olyan népbe ütközött, amely felvette velük a harcot és legyőzte az embereket. Olyannyira, hogy az emberek maradéka menekülésbe fogott, vissza a már elfeledett, legendák ködébe vesző anyabolygó felé. Az utat hatalmas robothajókon kezdik el, amelyeken generációk egész sora él. Ám az egyik hajót utolérik a támadók és megsemmisítik, az utasok mentőkapszulái egy nagyjából föld típusú bolygóra érkeznek. Minden tudásukat elveszítették, nagyjából előröl kell kezdeniük a technikai fejlődést. Itt kapcsolódunk bele a történetbe, megismerkedve a nagyjából középkori színvonalon álló emberi kolonizációval és mindennapi gondjaival. Lassacskán kiderül azonban, hogy az ősök tudása nem veszett el maradéktalanul. Megindul a harc a tudásért, amellyel egyrészt a többi emberen, valamint Fanfár bolygó őslakosságán is felül lehetne kerekedni. A papság által hirdetett ősi múlt talán nem is csak legenda, talán van benne valami igazság. Talán a régi könyvekben leírt technikai csodák megvalósíthatóak, talán lehetne új fegyvereket konstruálni ezek alapján. Egy emberi szövetség körvonalazódik, ám ekkor megjelenik a régi Ellenség egyik hajója is a bolygórendszerben, és leszállókompokat bocsát ki magából... Képesek lesznek-e az emberek legyőzni őket? Képesek lesznek-e felismerni, hogy fajuk mit képviselt egykoron? Két kötet után a válasz még nem áll rendelkezésre, de zajlanak az események...

Film – News

A Star – Wars könyvhöz kapcsolódó hír, hogy miután piacra obták a filmtrilógiát, újraszínezve és újramixelve (with TXH remastered), lassan elkészül az újabb rész. Az előzetes pletykák szerint karácsonyi ajándék lesz Lucaséktól a film, szerintem lesz ebből 1996 is, mire bemutatják, pláne nálunk. Magukat jól értesültnek mondó egyének szerint már az ötödik rész készül teljes titokban. Hát, majd meglátjuk...

Roger MacBride Allen – A koréliai rajtaütés

A Star-Wars világa kifogyhatatlan a történetekből, amelyek az új köztársaság viselt dolgait taglalják. A Korélia-trilógia első kötete természetesen a koréliai szektorban történő eseményeket követi nyomon. Az egykor kereskedelméről híres szektor egyre inkább befelé fordul, belső küzdelmek, faji ellentétek gyengítik. Leia Organa Solo az új köztársaság nevében egy kereskedelmi szerződést kíván kötni velük, többek között azért, hogy a szektor ne váljon ki a köztársaság kötelékéből és ezzel ne mutasson rossz példát másoknak sem. Vannak azonban olyan sötét erők, amelyek éppen ezt akarják. A Solo család csapdába kerül a Korellen, de pont ide tart Lando és Luke is. Meglepve tapasztalják azonban, hogy egy óriási hiperugrás-tiltómező kezd kialakulni a Korell-rendszerben. Nos, a Korell-trilógia első kötete ennél természetesen több kalandot tartogat az olvasónak.

STILLA

Demológia

Ooops...

A latest warez ezúttal elsősorban az Assembly '95 fórum kapuin belülről látogat el hozzátok. Az elit csapatok művei idén is az AGA képességeinek határait feszegették, természetesen felhasználva minden lehetséges trükköt annak érdekében, hogy azért az alkotásuk még élvezhető legyen. Tették mindezt azért, mert a rengeteg gépidőt felemésztő algoritmusokban aztán igazán nincs hiány. Mielőtt azonban Suomi Finland földjére tennénk a lábunkat, látogassunk el egy winner demo erejéig Franciaországba.





Control / Oxygene
Code: Oxbab
Graphics: Mon
Musics: Clawz

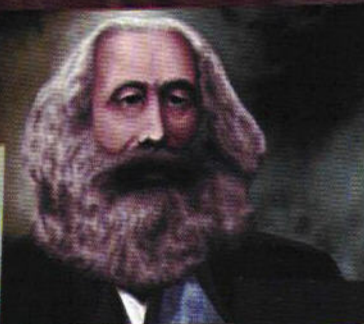
A Dreamdealers organizációjának köszönhetően a GASP nevű zendülés Párizsban ütötte fel a fejét, és ha nem is egy francia forradalom szintű rendezvény volt (mintegy 200 dude volt csak jelen), azért a gall sceneélet nagyjai részt vettek a nem mindennapi megmérettetésben. Az OXG a mintegy 5(!) perces vectorworld-höz a Bomb csapat zenésze által komponált rendkívül dinamikus soundtrack-ot használta. A demozás kezdetétől a mai napig kifejlesztett vektortípusok szinte hiánytalanul megtalálhatóak ebben a virtuális világban. Sőt olyan új kezdeményezés is napvilágot látott, mint például a textúra-mapped objectek metamorphosisa. Na most ezek után mondja azt valaki, hogy nincs új a nap alatt.





Fruitkitchen / The Silents DK
Code: Crush
Graphics: Dize
Musics: Scortia

Megpróbálok nem elfogultan nyilatkozni a dánok kreációjával kapcsolatban annak ellenére, hogy a coder tazon jó barátom. A dolog '93 decemberében kezdődött, amikor is a The Party 3 invitációintróját elkészítve Jesper Kyd-ék elhagyták a terepet, és ezzel az egyetlen aktív demodivízió léte is veszélybe került. Ekkor lépett színre az éppen C64-ről eltávozni készülő Banzai csapat, akik ott helyben írtak egy rövidke algoritmust és az ex tagok rábólintottak a kérvényezésükre, miszerint szeretnék ők tovább öregbíteni a csapat hírnevét. Azon szerencsés emberek közé tartozok, akik láthák ezt a kis történelmi pillanatot, hiszen ekkor realizálódott az, hogy a The Silents nem jut ugyanarra a sorsra, mint annak idején az Anarchy. Erről a kis közjátékról a nagyközönség persze mit sem sejtett, és ma már az egésznek nincs is jelentősége.





A '94 decemberében spread-elt Soulkitchenből (az új felállás által elkészített trackmo) sajnos elavultsága miatt kimaradt ez a rutin, pedig véleményem szerint még belefért volna, ha csak desszertnek is. A kitchenszéria mostani darabja ugyan csak negyedik lett a hivatalos szavazást követően, de ez a helyezés mindjárt érthetővé is válik, ha megtekintjük az első három helyezett demo készítőinek anyanyelvét. Valamennyien finnek. Egyesek

Zif / Parallax

(Code: Debug • Graphics: Mistral • Musics: Legend)

Toronymagasan a legjobb munka, amely méltán kapta meg az aranyérmet. A szavazás során fej fej mellett haladt a Logic-kal, de azt hiszem az egyes részek közötti szinkron és a nagyszerűen megírt időzítéseknek köszönhetően lett végül is győztes. Két nagyszerű valósidejű fullscreen raytrace vektorjelenet döngette állítólag végképp földbe a szavazóbizottságot. Ez teljesen érthető, hiszen mindkettő kellőképpen bonyolult alakzat. Az egyik egy emberi fej, a másik pediglen egy bogárhátú. Részemről mindkettő object ismert volt már a Silicon gépekről. Azt azonban álmodni sem mertem volna, hogy ennyire gyorsan tudják majd őket rotálni egy AGA gépen. Az optimalizált kód mindenesetre 040-es procival már hihetetlenül gyorsan szakít. A látvány láttán akaratlanul is felötlik az emberben, hogy talán a demozás nemsokára teljesen bele fog épülni a multimédiába. Az igazi meglepetést számomra mégis az okozta, amikor üvegpoharat engedett rá egy képre a coder úriember. Itt ugyanis nemcsak távolságtranszformációs nagyítás, hanem a kép üvegfelületen történő elhajlása is szerepet kapott.









részre-hajlásról beszélnek, persze ki tudja. Az viszont biztos, hogy olyan fractallandscape-t, amelyben nemcsak a hegyek, hanem a városok, sőt a folyók is mandelbrot halmazokból épülnek fel, még eddig senki sem csinált. Persze az exploding vektorok látványa még inkább lenyűgöző. Az objectek háromszög alakú lapokból állnak, és detonációjukat követően láthatjuk csak, hogy belsejükből újabb vektortest szabadul fel. Az igazi hátbatámadás pedig még csak ezután jön. A szétrobbant testek újra összeállnak, hogy most már együttesen valamennyien egy tükörgömb orbitális pályáin keringjenek. A tükröződés tökéletességére jellemző, hogy állítólag jelentős időhányadát tette ki a demo elkészítési idejének. Aki pedig a zenéről érdeklődik, annak elárulom, hogy Scortia megközelítőleg nyolc éve szerez zenét a legnagyobb group-ok számára.





Logic / Pygmy Projects
Code: Silver Eagle
Graphics: Flame
Musics: Paralogic

Ha a gigantománia valaha is áldozatokat fog követelni, biztosak lehetünk abban, hogy a Pygmy crew elsőként fog távozni az élők sorából. Kezdésképpen hatalmas vektormonumentumként csapatuk státusszimbólumát rakták ki a képernyőre, majd ezt egy olyan fullscreen-es rutin követi, amelynek a textúrahengerek egymásba ágyazódása címet adhatnánk. Kisvártatva körülbelül 15-20 lightsource-os vektordonut egyszerre enged a víz felhajtóerejének, és javallom, hogy ezt a történést inkább 040-es procival szemléljük meg. Annak idején ők csinálták először vektorcity-t, most pedig annak textúrás változata járult hozzá ahhoz, hogy összességében kicsikarjanak egy második helyezést. Persze a szél szárnyain repülő parázs bemutatása sem vált kárukra, amely effekt dotokból van speciálisan felépítve.

Toilet / Stellar
Code: Nose
Graphics: Dune
Musics: Zuikki

Egy kisebb volumenű party első díját aratták le a Stellarosok. A file ugyan kis terjedelmű, de annál tartalmasabb. A meghajlított fémrudak, a textúrás spirálrúgók, és a környezet képeit felületére feszítő aranyrög látványa a demozás új területeire kalauzolja el a szemlélőt. Habár a zenei performáció még hagy némi kívánnivalót maga után, összességében egy kellemes kis kiadványnak számít a proggy.



Pixelstorm / Abyss
Code: Pink
Graphics: Tyshdomos
Musics: Pink

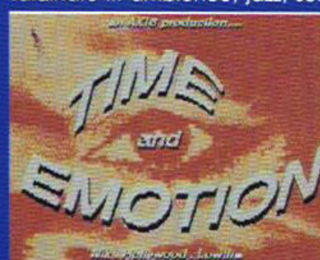
Végezetül egy slideshow is kiadásra került a sokak által ASS-embly-nek átkeresztelt rendezvényen. Igaz ugyan, hogy a képek nagy többsége már ismert különböző competitionokról, de néhány AGA-s újdonság bemutatására is sort kerítettek a germán skacok. A képek kicsinyített fekete-fehér változatai stilszerűen egy kis ablakban vannak elhelyezve, hogy ezzel is megkönnyítsék számunkra a szemlélődést.

Rainbow / Chromance

Time & Emotion / Axis

(Code: Nik • Graphics: Lowlife • Musics: Hollywood)

Igazi gyöngyszemnek számít ez a zenelemez a manapság megjelenő sok rave musicdisk között. Amint a cím is mutatja, az idő és az érzelem között von párhuzamot az a nyolc tune, amely szinte minden kor jellegzetes stilusirányzatát bemutatja. Található itt ambience, jazz, sőt symphony is. Külön érdekesség a díszlet, amelyet egy jukebox zenegép testesít meg. Ha meguntuk a művelődést, nyugodtan húzzuk ki a konnektorból a villásdugót. Állítólag sok minden egyebet is lehet még kezdeni a masinériával, persze ezek hidden partokban vannak elrejtve. Egyelőre azonban ebbe még nem volt időm kellőképpen belemélyedni.





TOPLISTA







TOP 10

- Galaga Deluxe
- AMIGA OS 3.1
- Dune II
- Pinball Illusions
- High Seas Trader
- Settlers
- Sim City 2000
- Colonization
- Sensible Golf
- Valhalla II

LILY's "ALL TIME" FILM TOP 10

- Egyenesen át
- Holt költők társasága
- Esőember
- Forrest Gump
- Star Wars trilógia
- 1492
- Szárnyas Fejvadász
- A mélység titka
- Braveheart
- The Net

Mocsy's TOP 10

- X-Wing
- Fate Gates of Dawn
- Wizardry 7
- Dungeon Master
- Elite (C64)
- Day of the Tentacle
- Operation Stealth
- Panzer General
- DOOM I
- Mortal Kombat II





R-TYPE II



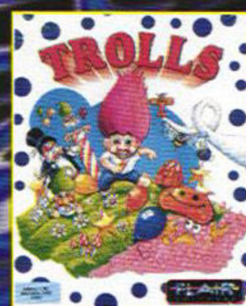
OPERATION COMBAT



FALCON



KNIGHTMARE



TROLLS

AMIGA programok mindenkinek!
A programok ára: 1599 Ft
A megrendeléseket a következő címre várjuk:
GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765

M.C.H. SZÁMÍTÓGÉP SZERVIZ
Új és használt Commodore, Amiga, IBM desktop és notebook számítógépek,
részegységek javítása és adás – vétele
Amiga javítás azonnal – vidékre kiszállással is!
szervizelés – kölcsönzés – szaktanácsadás – vétel – eladás
Tel.: 276-0116 vagy 06-30-421-419

A CD GURU EXKLUZÍV KÜLÖNSZÁMA

ECTS 95 AUTUMN

ÁRA:990



HÍREK
ÚJDONSÁGOK
ÉRDEKESSÉGEK
JÁTSZHATÓ DEMOK
INTERJÚK
FILMEK

EURÓPA LEGNAGYOBB SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉK KIÁLLÍTÁSÁRÓL

A GURU LEGYEN VELETEK!

A CD GURU exkluzív különszáma

MEGJELENT

Ez a CD megpróbál mindenkit egy kicsit jobban megismertetni Európa legnagyobb játékokkal foglalkozó számítástechnikai szakkiállításával.

A CD-n a PC GURU ECTS mellékletéhez hasonló, kibővített riportot találhattok a közeljövőben várható programokról, interjúkat olvashattok a fejlesztőkkel, és ami talán a legfontosabb: a játékok nagy részét demók segítségével ki is próbálhatjátok.

Külön érdekesség a kiállításon készített video felvételek AVI változata, mellyel Te is részese lehetsz az őszi ECTS-nek.

Várható megjelenés: 1995. október
Fogyasztói ár: 990 Ft

DOOM FOREVER

Minden, amit tudni akartál a Doom-ról, csak nem merted megkérdezni!

Doom Forever

Nagyon sok helyen és sokféleképpen foglalkoztak már a Doom I-II-vel. Mi azonban **MINDEZT EGY CD-N KÍNÁLJUK.**

- 30 Doom I-II editor leírással,
- több mint 2000 Doom pálya,
- válogatott Death Match pályák,
- extra pályák csak profiknak,
- GURU Team best 50 level,
- bonus Heretic, Descent, Dark Forces editorok, pályák

Az editorokkal új Doom világot készíthetsz magadnak: új szörnyek, grafikák, fal set-ek, fegyverek, zenék és hangok

Várható megjelenés: 1995. november
Fogyasztói ár: 1490 Ft

A fenti CD-k előjegyezhetők illetve megrendelhetők:
GURU • 1399 Budapest, Pf.: 701/765
GURU, PC GURU, CD GURU előfizetőknek 10% kedvezmény!

LEMEZ MELLÉKLET



A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is:
GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horribilis utánvételi költséget miatt az utánvételes megrendelés ára 280 Ft – ebből 130 Ft az utánvételes feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább Belföldi postautalványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)

Bounce:
Labdánkat irányítva kell minél több gyémántot összegyűjteni.

Parachute Joust
Az ősöreg békás program '95-ös Amiga verziója, békák és utak kedvelőinek.

Image Studio 68000
A remek képkonvertáló és effekt program shareware verziója.

Woodstock intro
Egy nagyon jó demo.

Extractor
Az LhA, LZX, UnZip és UnARJ programok használatát teszi nagyon könnyűvé.

Fided
A (főleg BBS-eken előforduló) FILE_ID.DIZ-eket keresi meg és fűzi össze egy textfile-vé.